



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

Aline Borges Castanheira Brandão

***FAN FICTION E AUTORIA***  
**NA CONTEMPORANEIDADE**

Rio de Janeiro  
2008

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

Aline Borges Castanheira Brandão

***FAN FICTION* E AUTORIA  
NA CONTEMPORANEIDADE**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. João Freire Filho

Rio de Janeiro  
2008

Para Patrícia, Liliane e Mônica,  
irmãs de letras e perpétuas *beta-readers*.

## AGRADECIMENTOS

A meus pais, pelo contínuo apoio e carinho durante toda a minha vida – e por todas as horas diante do computador que cederam a mim nos últimos meses.

Ao professor João Freire, por me fazer descobrir e acreditar que sim, eu tinha um ótimo tema de monografia.

Aos (seletos) amigos conquistados durante o período da faculdade, e com quem eu talvez tenha aprendido tanto quanto com o conteúdo oficial das aulas. Obrigada por todas as portas e janelas abertas, por todas as piadas particulares e por todos os novos *fandoms* desvendados.

Um especial obrigada aos amigos fãs, leitores, autores e entusiastas das *fan fictions* – alguns dos quais eu ainda sequer conheço fora do mundo virtual, mas todos de inestimável ajuda ao longo da produção deste trabalho.

## RESUMO

BRANDÃO, Aline Borges Castanheira. ***Fan fiction e autoria na contemporaneidade***. Rio de Janeiro, 2008. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

O trabalho analisa as relações de autoria na produção das *fan fictions*, narrativas ficcionais derivadas de produtos culturais (livros, filmes, seriados) e escritas por fãs destes produtos. Essas narrativas, frequentemente consideradas formas de apropriação e de resistência à produção cultural de massa, encontram terreno fértil na rede mundial de computadores, devido às facilidades de publicação, divulgação e comentário. O objetivo é observar como a produção de *fan fictions* reflete a queda dos conceitos modernos de autoria, desafiando as leis de *copyright* e criando novas possíveis relações de poder em torno das narrativas de ficção. O estudo tem por base conceitos-chave de autoria e teoria da leitura, como vistos por Barthes, Foucault, Eco e Bakhtin; ao fim do trabalho, é feito um estudo de caso do fenômeno das *fan fictions* entre os fãs da série de livros *Harry Potter*, considerando as particularidades desse produto cultural e o relacionamento entre os fãs e a autora do texto-fonte, J.K. Rowling.

Palavras-chave: *fandom*; autoria; Web 2.0; *fan fiction*.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
<b>1 O AUTOR: HISTÓRICO DA NOÇÃO DE AUTORIA EM TEXTOS NÃO-CIENTÍFICOS.....</b>	<b>4</b>
<b>2 <i>FAN FICTION</i>: DEFINIÇÃO E ORIGENS .....</b>	<b>11</b>
<b>3 O IMPACTO DAS COMUNIDADES VIRTUAIS NO CONCEITO DE AUTORIA: O <i>FANDOM</i> ONLINE.....</b>	<b>23</b>
<b>4 ESTUDO DE CASO: <i>FAN FICTIONS</i> E AUTORIA NA SÉRIE <i>HARRY POTTER</i> ...</b>	<b>34</b>
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>49</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>50</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Diz a sabedoria popular: “quem conta um conto aumenta um ponto”. A frase, ela mesma de autoria anônima, não traz nenhuma referência à origem de uma narrativa – pelo contrário, dá a entender que o “conto” em questão preexistia ao contador e é por ele necessariamente alterado. O hábito de criar histórias a partir de outras histórias, comum na tradição oral das sociedades etnográficas e dos trovadores medievais, é silenciado a partir do instante em que entra em cena a figura do Autor e, por consequência, do direito autoral. Com a mitificação em torno da figura do Autor, a habilidade da produção literária passou a ser vista como um dom raro, enquanto o surgimento do mercado editorial tornou o texto ficcional um produto comercializável. Simultaneamente, as sociedades capitalistas ocidentais deixaram de lado a oralidade das narrativas. Se a capacidade de leitura é hoje – especialmente no Brasil e outros países em desenvolvimento – exclusiva de uma elite, a capacidade de escrita e, acima de tudo, a possibilidade de publicação são privilégios de um número muito reduzido de indivíduos.

Em meados do século XX, através dos meios de comunicação de massa e da formação de comunidades em torno de fenômenos da mídia (como seriados de tevê, *best-sellers* e filmes), viria à tona um novo gênero de escrita, que desafia a literatura considerada “oficial” ao apropriar-se dela. Nas comunidades de fãs, os chamados *fandoms*<sup>1</sup>, começaram a ser produzidos textos que expandem o universo narrativo daqueles produtos midiáticos – seja através de momentos não mostrados pelo original, seja através da re-escritura daquilo que não é para o leitor/espectador uma opção satisfatória estética e/ou emocionalmente. A estes textos deu-se o nome de *fan fiction* (“ficção de fã”). De início publicadas em revistas editadas e financiadas pelos próprios fãs (os fanzines), as *fan fictions* encontrariam mais tarde um território fértil na Internet, meio que permite não só a publicação e divulgação gratuitas como também a aproximação de indivíduos de qualquer parte do mundo, um incentivo a mais para a interatividade que já existia no simples ato da leitura produtiva – ou, utilizando a expressão comum no mundo das *fanfics*, no “brincar na caixinha de areia alheia”<sup>2</sup>.

Os *fandoms* já atraem o interesse acadêmico desde a década de 1980, mas só agora começam a perder o status de “gueto”. Estas comunidades são, no entanto, uma peça fundamental na compreensão da cultura contemporânea, pois trazem em si – aliás, dependem de – os conceitos de interatividade e consumo produtivo, palavras-chave nos tempos atuais.

---

1 Palavra inglesa derivada da expressão “fan domain”, domínio ou comunidade de fãs.

2 “To play in someone else's sandpit”.

No caso das *fan fictions*, vê-se que o leitor contemporâneo não é mais passivo, não se contenta somente com a leitura que o autor pretende lhe oferecer; ele questiona, discorda, supõe e vai além: se dispõe a, ele mesmo, interferir na obra.

O intuito deste estudo é apresentar a *fan fiction* como uma das formas possíveis de se quebrar a hierarquia vigente na produção e consumo dos textos narrativos. A *fan fiction* seria um exemplo, portanto, do fim da noção de leitura como uma atividade passiva, tal como da noção de uma narrativa fechada, acabada e inalterável. Ao escrever e publicar uma *fan fiction*, o leitor se torna mais crítico, é efetivamente envolvido pelo texto-fonte e não apenas enxerga além das palavras utilizadas pelo autor, mas também fornece a outros leitores uma multitude de novas interpretações do texto-fonte a partir de sua própria leitura.

A revisão teórica do trabalho tomou como base os conceitos de autoria e identidade autoral apresentados nas obras *A morte do Autor*, de Roland Barthes, e *O que é o autor?*, de Michel Foucault. Foram também fundamentais ao estudo as teorias de Barthes a respeito do leitor e do ato de leitura, contidas principalmente no artigo “Escrever a Leitura”, publicado em 1970, e na apresentação “Da Leitura”, de 1976, além da diferenciação entre *texto de prazer* e *texto de fruição* apresentada em *O Prazer do Texto*. De Foucault, foram também utilizados conceitos de *A Ordem do Discurso* relativos à figura do autor como centro de poder de uma obra. Ainda sobre a questão da leitura, o trabalho se apóia no dialogismo de Bakhtin e no conceito de “obra aberta” de Umberto Eco. Para um histórico da figura do Autor, foram consultados os trabalhos de Robert Darnton, sobre a história dos contos populares na França, e de Martha Woodmansee, sobre as relações entre autor, arte e mercado.

Para tratar da produção de conteúdo por usuários na Internet, foram de suma importância os estudos de Axel Bruns e de Henrique Antoun e André Pecini. Entre os autores voltados especificamente ao estudo das *fan fictions*, a bibliografia incluiu o trabalho de Sheenagh Pugh, que caracteriza a *fan fiction* como gênero literário “democrático”. Os estudos de Pugh foram utilizados em conjunto com a coletânea de artigos *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of The Internet*, organizada por Karen Hellekson e Kristina Busse, para se estabelecer a história e as características fundamentais da *fanfic*. De uma das autoras da coletânea, Abigail Derecho, foi adotada a visão da *fan fiction* como literatura arcôntica – conceito por sua vez herdado dos estudos de Jacques Derrida acerca dos arquivos.

Há pouquíssimos estudos em língua portuguesa que se debrucem sobre o tema das *fan fictions*. Nesse ponto, a tese de doutorado da brasileira Maria Lúcia Bandeira Vargas lançou uma luz sobre a produção nacional de *fics*. Para uma análise das atividades dos *fandoms* como um todo e de como elas representam uma resistência contra a cultura de massa, foram



utilizados os estudos de João Freire Filho sobre o tema. Além dele, Márcio Padrão também forneceu base teórica para uma análise sob o viés das culturas de resistência, focando especificamente nas *fan fictions* em meio eletrônico.

No primeiro capítulo deste trabalho, é feita uma apresentação do conceito de autoria em textos não-científicos, desde o seu nascimento no início do século XVIII até sua “morte” em 1968: analisa-se a posição do escritor nos períodos anteriores à imprensa e como esta figura se modifica com o crescimento do público leitor e a estabilização do mercado editorial. São abordados o efeito desta concepção do autor na leitura e compreensão dos textos, além das relações formadas entre leitor e autor e entre leitor e texto.

O segundo capítulo dedica-se à abordagem da *fan fiction*, iniciando pela origem do termo e das comunidades de fãs. Em seguida lança-se um olhar sobre a discussão acerca da definição e abrangência do termo, relacionando-o aos conceitos de intertextualidade em Barthes e de literatura arcôntica conforme descrita por Abigail Derecho. É feito um estudo de conceitos como *canon* e *fanon*, profundamente ligados à noção de níveis do texto e da leitura. São também analisadas características marcantes no campo das *fan fictions*, como o público-alvo, os principais temas desse tipo de literatura e seu meio de produção.

A terceira parte do trabalho é focada na formação de comunidades na Internet e sua relação com as *fan fictions*. Aqui são levados em consideração outros produtos de mídia criados por fãs, como *fanarts* e *fanfilms*, além da produção de conteúdo pelos consumidores, característica da Web 2.0. São abordados o conceito de *produsage* e o papel das comunidades na produção de *fics*, tal como algumas características desse universo nascidas com a popularização da Web, no fim da década de 1990.

Finalmente, na quarta parte, os conceitos abordados nos três capítulos anteriores são aplicados ao *fandom* da série de livros Harry Potter, considerando a relação entre a autora desse produto midiático, a escritora inglesa J. K. Rowling, e seus fãs, além da visão de ambas as partes quanto ao conceito de autoria e ao papel das *fan fictions*. Para este estudo de caso, é feita uma análise de sites criados por fãs e da repercussão, na mídia e no *fandom*, de declarações da autora que refletem as questões consideradas ao longo deste trabalho.

## 2 O AUTOR: HISTÓRICO DA NOÇÃO DE AUTORIA EM TEXTOS NÃO-CIENTÍFICOS

A figura do autor como é conhecida hoje só viria a aparecer no século XVIII, período em que o número de leitores foi significativamente ampliado com o crescimento e fortalecimento da classe burguesa. Nessa mesma época, surgiram os primeiros atos de licenciamento que levariam à criação das leis de *copyright*. A princípio, o objetivo desses atos era a proteção de interesses político-religiosos e de direitos comerciais daqueles que produziam as publicações impressas. Segundo Sheenagh Pugh, o conceito do autor como dono do *copyright* por um período determinado – a noção, portanto, de propriedade intelectual – surgiria apenas com a aprovação do Estatuto de Anne, em 1710 (PUGH, 2005, p.15).

O Estatuto de Anne foi um ato aprovado pela lei britânica, o qual dava ao autor de um “livro” o direito exclusivo à “impressão” e “reimpressão” pelo período máximo de 28 anos a partir da data da primeira publicação (BARRON, 2006, p.278). Os termos entre aspas mostram como o estatuto fora delineado tendo em vista o mercado da publicação de livros impressos, no qual a regra vigente até então era de que os direitos sobre as obras pertenciam aos editores, e não aos autores. Mais à frente, ainda no século XVIII, a França criaria legislação semelhante para definir o seu *droit d'auteur*, visto como a realização na lei positiva de um natural direito autoral ao respeito pela ligação entre um autor e seu trabalho, considerado como o espelho de sua personalidade criativa. (BARRON, 2006, p.279)

Percebe-se, portanto, que a noção do autor como único detentor de poder sobre o texto é bastante recente. Antes do nascimento da imprensa e, conseqüentemente, do mercado editorial, quando as narrativas ficcionais eram transmitidas oralmente, era pequena – se não inexistente – a preocupação com a reprodução fiel de um texto, conforme o seu relato original. Cortes, acréscimos e adaptações eram feitos de forma indiscriminada, fosse por esquecimento do interlocutor, para aproximar a história de públicos diferenciados, ou mesmo simplesmente pela impossibilidade de traçar um caminho de volta à narrativa em seu formato original. E isso jamais representou um problema para aqueles que ouviam e recontavam a história: os relatos ficcionais eram aceitos, postos em circulação e valorizados sem que fosse colocada a questão do seu autor (FOUCAULT, 2006, p.275).

Até o começo do século XVIII, a figura do autor seria vista ora como um artesão – mestre num corpo de regras ou técnicas que trabalha com um instrumento ou matéria-prima (a linguagem) buscando causar um efeito no público –, ora como alguém que recebera

inspiração divina. Nos dois conceitos, que muitas vezes podiam coexistir, o escritor não é visto como um sujeito pessoalmente responsável pela criação, e sim como um veículo, fosse como manipulador de estratégias existentes, fosse como ser submisso a agentes sobrenaturais e externos a ele (WOODMANSEE, 1994, p. 36). As narrativas das sociedades etnográficas não possuem autores, mas sim mediadores, como os xamãs ou sacerdotes, “de quem, a rigor, se pode admirar a *performance* (isto é, o domínio do código narrativo), mas nunca o 'gênio'” (BARTHES, 2004, p.58). O legado da Grécia clássica e da Europa medieval também mostra como a figura do autor era inexistente ou secundária em relação à narrativa no mundo pré-Gutenberg. Os mitos dos deuses, semideuses e heróis gregos chegaram até os dias de hoje em narrativas fragmentadas, muitas vezes contraditórias; não se sabe até hoje quem foi, ou mesmo quantos foram, Homero.

Da mesma forma, o que se conhece das lendas arturianas e de seus Cavaleiros da Távola Redonda foi cunhado pelas narrativas de vários trovadores diferentes, que acabaram dando origem a uma obra colaborativa. Entre esses autores, aliás, era comum a referência e a citação a outros trovadores, tal como a elaboração com base em histórias relatadas por outrem. Os autores destas narrativas medievais não apenas davam origem a novas narrativas a partir de criações alheias, como havia de fato uma convenção medieval de modéstia autoral, em que os escritores rotineiramente afirmavam ter encontrado em um livro antigo a história que iriam contar (PUGH, 2005, p.13). A idéia de direitos autorais, conforme são conhecidos na atualidade, decerto pareceria ilógica ou até inconcebível para estes autores, os quais não se consideravam “donos” dos personagens e enredos que recitavam ou cantavam. Estes personagens, muitas vezes herdados da mitologia clássica ou baseados em figuras históricas e religiosas, encontravam-se à disposição de qualquer um que pretendesse estender suas aventuras ou acrescentar novos detalhes às histórias já existentes.

Outro tipo de texto, também comum na tradição oral, que poderia demonstrar esta quase irrelevância da figura do autor, é o conto de fadas. Ainda que as versões de Perrault e dos irmãos Grimm sejam vistas hoje como sendo de certa forma “oficiais” (e mesmo assim não as mais conhecidas, graças ao romantismo açucarado das adaptações dos estúdios Disney para o cinema de animação), sabe-se que existiram inúmeras outras versões para cada história, algumas das quais ainda resistem na oralidade. Apenas no território da França, por exemplo, foram registradas 35 versões populares de "Chapeuzinho Vermelho", 90 de "Pequeno Polegar" e 105 de "Cinderela" (DARNTON, 1986, p.33). Perrault e os Grimm não são autores, mas sim organizadores de uma vasta sabedoria popular, muitas vezes influenciada e adaptada conforme as mudanças sociais, políticas e religiosas vigentes em suas regiões de

origem.

Darnton (1986) relata o processo através do qual o conto "Chapeuzinho Vermelho" foi modificado desde suas versões mais antigas, entre os camponeses franceses medievais, até a versão alemã moderna dos irmãos Grimm. Ao longo do percurso, os aspectos mais violentos do texto-fonte (como a carne da avó servida à neta no jantar, o fato de a menina se deitar nua com o Lobo Mau antes de ser devorada e a ausência de um final feliz) foram limados por Perrault em 1697, para que a história se adequasse ao gosto dos frequentadores de salões. A versão mais “suave” de Perrault foi então levada pelo huguenotes para a Alemanha, onde foi registrada em livro pelos Grimm após novas adaptações, para ganhar cores locais (a floresta que Chapeuzinho atravessa passou a ser tipicamente alemã, por exemplo).

De fato, é relativamente comum que pessoas de famílias, regiões e origens sociais diferentes tenham um primeiro contato com diferentes versões de um mesmo conto de fadas. Assim, mais do que objetos de estudo da Psicologia, as modificações para adequá-los ao público de um local e um tempo fazem dos contos populares verdadeiros documentos históricos (DARNTON, 1986, p.26). Por outro lado, apesar de o cenário dos relatos ser adaptado ao meio de seus narradores, os elementos principais das histórias permaneceram em todas as versões, possibilitando seu reconhecimento.

O nascimento e a expansão do mercado editorial fizeram com que a narrativa de ficção, agora impressa, deixasse de ser um ato em si e adquirisse um *status* de produto. No século XVIII, o novo e crescente público leitor burguês fez emergir um número cada vez maior de escritores dispostos a ganhar a vida com a venda de seus escritos. A noção do autor como um artesão seria então minimizada, e a inspiração, antes divina, interiorizada. Essa interiorização da inspiração, tornando-a um dom natural e pessoal, transformaria o escritor em um indivíduo único: de veículo de verdades predeterminadas – por concordância humana universal ou forças superiores – o escritor passaria a ser um autor, um *criador* (WOODMANSEE, 1994, p.38).

Com isso, a figura do escritor literário se fortaleceu – não só pela questão de a narrativa tornar-se um “espelho de sua personalidade criativa”, ou uma forma de lucrar, mas também pela necessidade de se definir um sujeito que possa receber punição pela narrativa, quando esta se tornasse inconveniente. Entre os séculos XVII e XVIII, a autoria na narrativa literária seguiu no caminho inverso da autoria no discurso científico: enquanto esta, indispensável na Idade Média, se enfraqueceu, aquela passou a ser exigida e buscada; a associação da obra literária com um autor permite que se forme uma conexão entre o que é narrado na ficção e o que sabemos da realidade (FOUCAULT, 1996, p.27).

Enquanto nos períodos clássico e medieval os autores eram laureados pela *forma* com que narravam, pela habilidade com as palavras em si, agora lhes era exigido também que os personagens e as tramas fossem “originais”. O que está em questão, aqui, não é o valor da criação desses novos elementos em uma obra, mas sim a suposta obrigatoriedade desta criação, uma “originalidade forçada”, por assim dizer. Ao entrar em cena a idéia de propriedade intelectual, a apropriação de personagens e outros elementos de um enredo – algo que anteriormente era visto como um caminho natural da narrativa de ficção, à medida que esta passava de boca em boca – torna-se o plágio, ato considerado criminoso segundo a legislação de vários países, dentre eles o Brasil.

O autor é, segundo Foucault (1996), uma das formas de se limitar um discurso; “autor” entendido aqui não como o indivíduo que pronuncia ou escreve o texto, mas sim como “princípio de agrupamento do discurso, unidade e origem de suas significações, como foco de sua coerência”. Não poderia fazer parte da obra de um determinado autor um texto que não permitisse a confirmação de sua autoria. Definir o autor está condicionado, portanto, a definir sua obra. Mais do que isso: de acordo com Roland Barthes (2004), a literatura moderna passa a ser definida *a partir* do Autor – toda obra passa a ser lida e criticada como consequência da história pessoal de seu autor e do local e momento da História em que ela se situa; os dois elementos então se colocam, como um filtro, à frente do texto. Dar ao texto um autor é explicá-lo, é delimitar e fechar a escritura (BARTHES, 2004, p.63). Na realidade, porém, não se poderia chamar o autor de “inventor” de sua obra, nem mesmo dizer que ele é seu proprietário:

[...] o autor não é uma fonte infinita de significações que viriam preencher a obra, o autor não precede as obras. Ele é um certo princípio funcional pelo qual, em nossa cultura, delimita-se, exclui-se ou seleciona-se: em suma, o princípio pelo qual se entrava a livre circulação, a livre manipulação, a livre composição, decomposição, recomposição da ficção. [...] O autor é então a figura ideológica pela qual se afasta a proliferação de sentido. (FOUCAULT, 2006, p.288)

Outra questão pertinente: como diferenciar o que, dentre os vários textos produzidos por um autor, é ou não parte de sua obra? Foucault (2006) traz o exemplo das notas de lavanderia: as anotações informais do autor de uma obra literária, mesmo sendo textos produzidos pelo mesmo indivíduo, em geral não são consideradas como sendo parte da obra desse autor. Se, no entanto, toma-se como exemplo uma entrevista ou citação, a definição pode ser ainda mais difícil. As declarações do autor a respeito da obra podem, elas também, ser parte dessa obra? Um caso recente pode ser encontrado no *fandom* da série de livros Harry

Potter. Em 2007, pouco tempo depois do lançamento do sétimo e último livro da série, a autora J.K. Rowling prestou-se a responder, em seu site ou em eventos para fãs, quaisquer dúvidas que restassem entre os leitores quanto à trama e aos personagens. Essas informações *post scriptum* – dentre as quais a mais polêmica dizia respeito à sexualidade do personagem Dumbledore<sup>3</sup>, ponto jamais abordado explicitamente nos volumes da série – acabaram gerando uma cisão na comunidade de fãs, divididos entre aqueles que aceitavam como canônicas as novas intervenções autorais, e aqueles que fecharam os ouvidos às declarações da autora, com o argumento de que “se não está escrito nos livros, não faz parte da história”.

Em 1968, mais de dois séculos após seu nascimento, o Autor teve seu fim decretado por Roland Barthes, em *A Morte do Autor*. Nele, Barthes determina o que diferencia o autor (de uma obra) do escritor (de um texto), aproximando o segundo daqueles mediadores das sociedades etnográficas e da tradição oral: diferentemente do Autor, o escritor existiria apenas durante o ato da escritura; tampouco a definiria ou limitaria. Foucault critica este “atestado de óbito” do autor, afirmando que não basta declarar sua morte; é preciso identificar o que preencheria o vácuo criado pela ausência do autor, visto que “[...] seria puro romantismo imaginar uma cultura em que a ficção circularia em estado absolutamente livre, à disposição de cada um, desenvolver-se-ia sem atribuição a uma figura necessária ou obrigatória” (FOUCAULT, 2006, p.288) – ainda que, por outro lado, seja possível a circulação de discursos em que esta função autor não apareça.

Posteriormente à publicação de *A Morte do Autor*, Barthes se dedicaria a tentar formular uma teoria da leitura com a publicação do “texto-leitura” *S/Z*, onde busca escrever um texto que demonstre como se dá a leitura. Seu objetivo, ao traduzir verbalmente suas impressões durante a leitura de *Sarrasine*, de Balzac, era fazer com que a sua leitura se transformasse em objeto de novas leituras. No artigo “Escrever a leitura”, Barthes continua sua crítica à dita economia da literatura, em que a intenção de sentido do autor seria o único sentido correto, em detrimento daquilo que o leitor possa apreender da obra. Seu argumento é de que “à lógica da razão [...] entremeia-se uma lógica do símbolo” (BARTHES, 2004, p.28). Todo texto, portanto, traria em si um conteúdo simbólico, o qual não é necessariamente inserido pelo autor, mas deriva da “bagagem” simbólica carregada pelo leitor.

Definição semelhante do ato da leitura é encontrada em *Obra Aberta*, de Umberto Eco (2007). Toda obra de arte, segundo Eco, é aberta, por ser passível de várias interpretações sem que isso altere sua singularidade. Assim, toda obra seria “finalizada” pelo intérprete ou leitor

---

3 <http://abcnews.go.com/entertainment/Story?id=3755544&page=1>

no momento em que é fruída:

[N]o ato de reação à teia dos estímulos e de compreensão de suas relações, cada fruidor traz uma situação existencial concreta, uma sensibilidade particularmente condicionada, uma determinada cultura, gestos, tendências, preconceitos pessoais, de modo que a compreensão da forma originária se verifica segundo uma determinada perspectiva individual. (ECO, 2007, p.40)

Sabe-se que a leitura que um escritor faz de seu próprio texto dificilmente corresponderá à leitura dos leitores finais, os quais terão, por sua vez, várias leituras diferentes entre si. Logo, cada obra de arte estaria aberta a uma série virtualmente infinita de leituras possíveis, visto que poderia variar não apenas conforme o número de leitores, mas também conforme o número de leituras diferentes que cada leitor individual é capaz de fazer. Esta multiplicidade de leituras, tal como a distância entre a intenção do escritor e a execução dessa intenção, podem ser compreendidas através do conceito de dialogismo de Bakhtin (1992). Partindo do princípio de que todo texto é escrito para ser lido, é possível apreender que o autor, ao escrever, já tenta prever os movimentos de seu leitor – o qual não necessariamente agirá conforme essas previsões. Há um diálogo entre o leitor e o escritor, e este diálogo permite que o leitor, ao formar sua própria interpretação de um texto, cumpra também o papel de autor. (BAKHTIN, 1992). Isto possibilitaria uma “liberdade consciente” no leitor, pois a compreensão da obra, sob esta ótica, dependerá de uma reinvenção por parte dele, num ato de “congenialidade com o autor” (ECO, 2007, p.41).

As visões de Eco e Bakhtin estão de acordo com a de Foucault (2006, p.279), segundo o qual a função autor não remete pura e simplesmente a um indivíduo real, podendo dar lugar simultaneamente a várias posições-sujeito que classes diferentes de indivíduos podem vir a ocupar. Pressupõe-se, a partir daí, que ao leitor final se permite contestar a leitura do próprio escritor. Não haveria, assim, um texto “puro” ou “apenas o texto”: ele necessariamente depende que o *leitor* lhe dê sentido. O texto seria não só passível de, como *demandaria* a interferência do leitor – este sim, e não o autor, o ponto de significação de qualquer texto. A leitura, portanto, exigiria do leitor uma participação ativa:

Nessa perspectiva a leitura é verdadeiramente uma produção: não mais de imagens interiores, de projeções, de fantasias, mas, literalmente, de *trabalho*: o produto (consumido) é devolvido em produção, em promessa, em desejo de produção, e a cadeia dos desejos começa a desenrolar-se, cada leitura valendo pela escritura que ela gera, até o infinito. (BARTHES, 2004, p.40)

É difícil, ao ler esta frase, não pensar na geração de conteúdo pelos consumidores de

produtos culturais e, mais especificamente, pelos fãs. Poder-se-ia dizer que a *fan fiction* – um espaço em que cada novo texto representa uma entre infinitas possibilidades de leitura, e carrega em si mesmo outras tantas possíveis interpretações – é justamente o que Barthes pensava para que se alcançasse a libertação da leitura. Com essas palavras em mente, o próximo capítulo deste trabalho abordará a *fan fiction*: sua origem, definição e caracterização como gênero literário.



### 3 *FAN FICTION*: DEFINIÇÃO E ORIGENS

A definição do que é uma *fan fiction* gera certa controvérsia entre os estudiosos do gênero. O caminho mais simplista seria tratar apenas da produção textual a partir do momento que recebe o nome *fan fiction*. O termo (também conhecido pelas abreviações *fanfic* ou *fic*) se traduz literalmente do inglês como “ficção de fã”; não há correspondente em língua portuguesa, sendo popular o uso de vocábulos em inglês – por vezes mal-empregados – nesse meio. De acordo com Pugh (2005, p.19), o termo começou a ser utilizado no fim da década de 1960, quando da publicação das primeiras histórias de fãs do seriado de TV *Star Trek* (Jornada nas Estrelas). Segundo esta ótica, portanto, a *fan fiction* seria um texto de cunho literário ou com pretensão de ser literário, em prosa ou verso, que se aproprie de um ou mais elementos de uma narrativa já existente e de conhecimento público – seja ela escrita (livros), audiovisual (filmes, seriados, desenhos animados, vídeo games) ou gráfica (histórias em quadrinhos, mangás) – e que tenha sido escrito, sem fins lucrativos, por um fã dessa narrativa-fonte.

Logo, para se compreender melhor essa definição, é interessante que se encontre também a definição de fã. A palavra, derivada de *fanático*, foi usada pelas primeiras vezes para descrever os freqüentadores de teatros que demonstravam mais interesse pelos atores do que pelo enredo da peça (COPPA *apud* HELLEKSON e BUSSE, 2005, p.55). No início do século XX, o nome começou a ser adotado entre os entusiastas das obras de ficção científica – meio de onde, não surpreendentemente, nasceriam décadas mais tarde *Star Trek* e muitos outros *fandoms* expressivos, como os seriados *The X-Files* (Arquivo X) e *Buffy, The Vampire Slayer* (Buffy, a Caça-Vampiros). A princípio visto como um consumidor exageradamente vinculado ao produto consumido – um aficionado, histérico, dentre outros termos pejorativos –, o fã começaria a ser encarado de forma menos apocalíptica a partir da década de 1990. Nessa época, começou a surgir e se propagar no meio acadêmico a idéia de que o fã, em vez de um indivíduo deslocado, isolado e desinteressado de tudo que não seja seu ídolo, é na verdade um consumidor “astuto, capaz de processar criativamente os sentidos de produtos de circulação massiva, elaborando, a partir deles, um conjunto variado de práticas, identidades e novos artefatos” (FREIRE FILHO, 2007, p. 82).

Por outro lado, Pugh argumenta que as narrativas criadas por fãs já existiam e estavam em circulação bem antes do surgimento do termo *fan fiction*. Um caso bastante interessante de consumo criativo de um produto cultural aconteceu no fim do século XIX, envolvendo admiradores do detetive Sherlock Holmes. Em 1893, quando o autor Arthur Conan Doyle

matou seu famoso personagem, vinte mil fãs decepcionados cancelaram suas assinaturas da revista *Strand*, onde a história era publicada. Seis anos mais tarde, em 1899, o ator William Gillete comprou os direitos de uma peça de Holmes e reescreveu inúmeros textos, com total consentimento do autor do texto-fonte. A peça fez tanto sucesso que Conan Doyle voltou atrás na decisão de matar Holmes, alterando os acontecimentos e voltando a escrever histórias com o detetive até 1927 (PUGH, 2005, p.18). Ainda que esse exemplo não se refira explicitamente a um trabalho literário, categoria à qual se convencionou restringir as *fan fictions*, e certamente tenha gerado lucro para o seu criador, ele é válido por mostrar que vem de longe o interesse do público por histórias alternativas estreladas por personagens consagrados.

Por conta disso, outros acadêmicos e fãs adotam uma visão mais ampla que situaria sob a nomenclatura “*fan fiction*” todo texto produzido com base em outro – o que incluiria, portanto, os exemplos apresentados no início deste trabalho: as cantigas trovadorescas e contos de fada. Nos dois casos, ocorre um certo grau de diluição do poder autoral – nas cantigas, através da livre apropriação de tramas e personagens, por assim dizer, “alheios”; nos contos de fada, sequer é possível encontrar a figura de um autor original, sendo portanto um texto que é revisto, reformulado, ampliado e adaptado conforme a época e a cultura do leitor/contador de histórias. Porém, segundo a lógica barthesiana, todo texto faz referência a outros de uma forma inconsciente tanto para o escritor como para o leitor. Portanto, chamar de *fan fiction* todo texto que contenha referências a textos anteriores a ele, ainda que inconscientes ou não-planejadas, seria na prática dizer que todo texto é uma *fan fiction*, o que é por demais generalizado.

No artigo “*Archontic Literature or A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction*”<sup>4</sup>, Abigail Derecho busca um meio-termo entre as duas definições supracitadas. Tomando como base os conceitos de arquivo de Jacques Derrida, Derecho conclui que a *fan fiction* seria um subgênero da literatura arcôntica<sup>5</sup>, ou literatura “de arquivo”. De acordo com Derrida, um arquivo está sempre aberto ao acréscimo de novas entradas, artefatos e conteúdos, jamais chegando a um formato final, definitivo. O arquivo de uma obra literária incluiria todos os personagens, ambientes e tramas conforme descritos num texto inicial ou texto-fonte, e a esse arquivo seria possível acrescentar indefinidamente toda uma gama de informações virtuais. Esses acréscimos posteriores ao texto-fonte são o que Derecho chama

---

4 “Literatura Arcôntica ou Uma Definição, uma História, e Várias Teorias de Fan Fiction”.

5 De *Arcontes*, nome dado na Grécia antiga aos magistrados superiores que detinham o poder político de fazer e representar as leis, interpretando os documentos oficiais sob sua jurisdição.

de literatura arcôntica.

Nesse tipo de literatura, as referências a outros textos seriam necessariamente propositais, pois o texto arcôntico só pode ser compreendido a partir da relação com o texto-fonte. Assim, pode-se chegar a um campo mais restrito do que aquele formado por textos com base em outros, ao mesmo tempo criando a possibilidade de se abordar questões que ultrapassam os limites do que é chamado, especificamente, *fan fiction*. Além disso, Derecho considera o termo *arcôntico* mais neutro e justo do que outras duas palavras comumente utilizadas para a descrição dos textos criados pelos fãs: *derivativos* e *apropriativos*. Segundo a autora,

O adjetivo *arcôntico* descreve melhor o relacionamento intertextual no âmago da literatura do que as palavras *derivativo* ou *apropriativo*. Embora tanto *derivativo* como *apropriativo* denotem intertextualidade, um jogo interno entre textos – um precedendo e oferecendo as bases para o outro – esses adjetivos anunciam também propriedade, posse e hierarquia. [...] Textos arcônticos não são propriedades delimitadas com fronteiras definidas que possam ser transgredidas. Portanto todos os textos que se constroem sobre um texto previamente existente não têm valor menor do que o texto-fonte, e não violam os limites do texto-fonte; na verdade, eles apenas vêm acrescentar ao arquivo desse texto, tornando-se parte desse arquivo e o expandindo.<sup>6</sup> (DERECHO *apud* HELLEKSON e BUSSE, 2006, p. 64-65)

Desta forma, a classificação das *fics* como um texto que amplia e acrescenta ao arquivo do texto-fonte diminuiria o peso representado pelo poder autoral, já que tanto o texto-fonte quanto os textos subseqüentes a ele teriam uma relação de igualdade hierárquica. Porém, cabe ressaltar que mesmo Derecho classifica a *fan fiction* como uma das várias possibilidades dentro da literatura arcôntica, sem esclarecer as diferenciações específicas desses subgêneros. Seria, portanto, adequado utilizar o conceito de texto arcôntico aliado à idéia de “ficção de fã” vista anteriormente.

A própria definição dos limites de um texto-fonte é questionável, como se pode verificar através da compreensão do que é *canon* e *fanon*. Esses dois termos, popularmente utilizados por fãs e acadêmicos, representam conceitos que buscariam determinar o “escopo” do arquivo formado pelo texto-fonte e pela literatura arcôntica. *Canon*, ou cânone, é uma palavra originada do campo religioso, utilizada para definir quais textos deveriam ser tomados

---

6 “The adjective *archontic* better describes the intertextual relationship at the core of the literature than the words *derivative* or *appropriative* do. Although *derivative* and *appropriative* both imply intertextuality, an interplay between texts – one preceding and providing the basis for the other – these adjectives also announce property, ownership, and hierarchy. [...] Archontic texts are not delimited properties with definite borders that can be transgressed. So all texts that build on a previously existing text are not lesser than the source text, and they do not violate the boundaries of the source text; rather, they only add to that text's archive, becoming a part of the archive and expanding it.”

como efetivamente “sagrados”, oficializados pela Igreja (diferenciando-os, portanto, dos textos apócrifos, exteriores a esse cânone). O termo é empregado também no campo da literatura tradicional, como em “cânone ocidental”, em referência às obras que são consideradas grandes clássicos de um determinado idioma ou cultura. Seguindo essa linha de raciocínio, no universo dos fãs o *canon* é o texto-fonte considerado “oficial”, aquele que recebe a chancela do autor e dos detentores do *copyright* da obra. (CHANEY e LIEBLER, 2007, p.2)

Porém, diferentes partes do texto-fonte podem ou não receber tal crivo da comunidade de fãs. A relativa imprecisão do termo é causada, entre outros fatores, pelo aspecto multimidiático dos produtos culturais de massa hoje: livros e histórias em quadrinhos são transformados em filmes, seriados de TV ganham jogos *online* e “novelizações” (adaptações literárias), entre outras transferências de plataforma – sem contar todo o *merchandising* que gira em torno dessas obras. Dependendo do *fandom*, uma dessas plataformas, geralmente a de origem, será tomada como mais “confiável” pelos fãs, no que diz respeito à definição de bases para o desenvolvimento de um arquivo. No caso da série *Harry Potter*, a configuração mais comum de *canon* seria, portanto, os sete livros que constituem a narrativa central da obra, enquanto quaisquer informações contidas nas adaptações cinematográficas e nas publicações “apócrifas” (livros da mesma autora, tratando do mesmo universo, mas paralelos à série principal) poderiam ou não ser incluídas no *canon* dependendo do consenso entre os fãs e do quanto a informação contraria o que já fora apresentado; por exemplo, o fato de o ator Daniel Radcliffe ter olhos azuis é excluído do *canon*, pois desde o primeiro livro da série sabe-se que seu personagem nos filmes, Harry, tem olhos verdes.

A partir da junção das palavras *fan* e *canon*, chegou-se ao termo *fanon*, que, em oposição ao termo de origem, denominaria as partes do arquivo criadas e determinadas não pelo autor do texto-fonte, mas sim pela comunidade de fãs. As informações que recebem o nome *fanon* são em geral fatos jamais (ao menos explicitamente) definidos pelo *canon*, mas considerados senso-comum entre os leitores e autores de *fan fictions*. A seleção dos dados “fanônicos” é uma escolha, por vezes inconsciente, dos fãs e apenas deles. Keidra Chaney e Raizel Liebler (2007) aproximam o *fanon* à idéia de folksonomia, uma forma de classificação gerada pelo público. O termo *folksonomy*, que poderia ser traduzido como “taxonomia popular”, foi cunhado pelo arquiteto da informação Thomas Vander Wal e é geralmente associado à classificação por *tags* ou palavras-chave, muito comum em sites da Web 2.0 para agregar conteúdo de acordo com a opinião dos próprios usuários (CHANEY e LIEBLER, 2007, p.4).

Embora o *fanon* envolva idéias mais complexas que não poderiam ser definidas por palavras-chave, a analogia é válida, pois também nesse caso as classificações são feitas a partir dos usuários (leitores) e somente a partir deles. A decisão do que faz parte ou não desse arquivo é um trabalho coletivo e individual dos participantes de uma comunidade: nem todas as informações não existentes no *canon*, criadas por um fã para uma *fan fiction*, serão adotadas como “fato” ou mesmo “versão mais aceita” pelo restante dos fãs. Ou seja, o *fanon* é determinado através de uma inteligência coletiva. Não há qualquer influência dos detentores de *copyright* do texto-fonte sobre o *fanon*; por outro lado, existem casos em que informações criadas pelos fãs e classificadas como *fanon* são posteriormente confirmadas pelo *canon* – o que poderia demonstrar tanto a apropriação dessas informações pelos autores do texto-fonte, caracterizando uma espécie de *feedback*, como também a capacidade dos fãs de ler nas entrelinhas de um texto e fazer suposições acertadas sobre o que não é dito.

Qual o impacto dessas definições no ato da escrita? Segundo Pugh (2005), talvez a influência mais óbvia do *canon* sobre a *fan fiction* seja a constituição de um conhecimento compartilhado pelo autor do texto arcôntico e seus leitores. É possível associar esse conhecimento compartilhado àquele que tinham os autores e leitores da Grécia clássica e da Idade Média, já mencionados no segundo capítulo deste trabalho. Os textos gregos, em sua maioria, eram parte de um arquivo que tomava por base o panteão olímpico e os feitos de grandes heróis locais. Os trovadores medievais, por sua vez, bebiam na fonte desses mitos, dos textos bíblicos e das figuras históricas de sua época. Esses autores usavam uma base de conhecimento geral, com o objetivo de conquistar o reconhecimento dos leitores e gerar neles uma expectativa quanto ao desenvolvimento da história. Esse código alegórico compartilhado pelos leitores medievais permitia ainda que se realizassem leituras de múltiplas camadas.

Mafalda Stasi, no artigo “*The Toy Soldiers from Leeds*”<sup>7</sup>, define a criação de mitos ou mitopéia como uma forma de transmissão de significado através da criação coletiva de uma narrativa: as variações na forma de contar as lendas populares se acumulam e constroem um repertório compartilhado, do qual os autores clássicos tomaram emprestados personagens, eventos e tramas – cada um lhes dando uma distinção pessoal, algumas vezes referenciando uns aos outros. (STASI *apud* HELLEKSON e BUSSE, 2006, p.124). O mesmo fazem os autores de *fan fiction* em relação ao *canon*: ao recorrer a este arquivo já estabelecido, eles esperam que o leitor reconheça os vários elementos do texto-fonte mencionados ou implícitos no texto arcôntico, gerando expectativa e, por vezes, quando essa expectativa é quebrada,

---

<sup>7</sup> “Os Soldados de Brinquedo de Leeds”.

surpresa.

A existência desse *canon* compartilhado, por partir do princípio de que boa parte das informações do texto estarão implícitas e serão adicionadas pelo leitor, torna possível a criação de textos curtíssimos, como os *drabbles*, que contêm exatas cem palavras. É devido a isso, também, que o conhecimento do *canon* por parte do autor da *fic* é visto como uma obrigação, mesmo que a história vá de encontro com o que o texto-fonte determina; afinal, ignorar as informações do texto-fonte pode gerar confusão e quebrar o reconhecimento por parte do leitor. Eis um dos poucos dogmas da *fan fiction*:

O pecado imperdoável em qualquer universo de *fanfic* é errar os fatos, afastar-se do *canon* não deliberadamente, mas acidentalmente, ao dar a [um personagem] um sotaque, aparência ou opiniões que o *canon* afirma claramente não lhe pertencer.<sup>8</sup> (PUGH, 2005, p.40)

A partir daí, portanto, pode-se afirmar que a *fan fiction* ocuparia um lugar semelhante àquele dos textos com base em mitos, textos religiosos ou fatos históricos. Uma hipótese levantada por Pugh (2005) para explicar o interesse dos jovens pelas *fan fictions* seria justamente o gradual enfraquecimento desses três “bancos de conhecimento”, visto que as gerações atuais não têm mais um contato tão grande com a mitologia e a religião, as quais ficam em segundo plano em relação a produtos culturais de massa como *best-sellers* e filmes de sucesso. Poder-se-ia dizer, por exemplo, que o culto às celebridades de hoje ocupa o lugar dos mitos tradicionais na mente dos leitores/consumidores – e, não por acaso, um dos muitos subgêneros da *fan fiction* é a *Real Person Fic* (RPF) ou *fic* de pessoas reais.

As RPFs começaram a ganhar público ainda na década de 60 com as chamadas *Beatle stories*, histórias criadas por fãs do referido grupo, descrevendo um dia na vida dos músicos ou um romance fictício entre um deles e o alter-ego da autora.<sup>9</sup> Hoje, o subgênero encontra certa popularidade especialmente entre jovens fãs de *boy bands*, das quais os Beatles são de certa forma considerados precursores. Mas há também RPFs narrando acontecimentos fictícios na vida de atores, esportistas, celebridades em geral e até mesmo políticos. As *Real Person Fics* abordam questões ainda mais complexas do que a *fanfic* baseada em obras ficcionais, como os limites entre ficção e realidade e a ficcionalização da vida real de celebridades; levando em conta essa complexidade, e para evitar uma fuga do foco na questão da autoria, o presente trabalho não analisará esse subgênero em profundidade.

---

8 “[T]he unforgivable sin in any fanfic universe is getting the facts wrong, departing from the canon not deliberately but accidentally by giving someone an accent, appearance or opinions that the canon plainly states didn’t belong to him.”

9 <http://www.rooftopsessions.com/KitArticle.htm>

A busca por algo análogo a uma “mitologia contemporânea” não é, contudo, a única motivação por trás do surgimento das *fanfics*. Um argumento bastante comum entre os estudiosos do gênero é de que a *fan fiction* seria uma forma de resistência à passividade esperada dos consumidores de produtos culturais de massa. Segundo Márcio Padrão, esse gênero literário se consolida como subcultura ao transgredir o estabelecido pelo texto-fonte, através de possíveis “violações nas normas que os criadores originais firmaram nos enredos” (PADRÃO, 2007, p.11). O foco de Padrão nesse caso seriam os seguintes subgêneros da *fan fiction*, comumente encontrados em todos os *fandoms*: os universos alternativos, os *crossovers*, as histórias baseadas em relacionamentos ou *ships* e o *slash*.

Os universos alternativos, ou AUs<sup>10</sup>, seriam talvez a subversão máxima do *canon*: em histórias desse tipo, os personagens são transportados para épocas e realidades distantes da estabelecida pelo texto-fonte; o exercício permite ao escritor da *fic* ter acesso a uma suposição sobre o comportamento e atitudes desses personagens, em situações que jamais seriam abordadas no texto original. Outro tipo de AU é aquele que opta por ignorar determinados fatos do *canon*, como por exemplo a morte de um personagem principal, e a partir daí imaginar o desenvolvimento do *canon* nessa realidade alternativa. Os *crossovers* (do inglês “cruzamento”) podem ser universos alternativos, embora não obrigatoriamente: nesse subgênero, personagens ou elementos de um *fandom* são inseridos no ambiente de outro, fazendo com que tramas e personagens de diferentes textos-fonte se “cruzem”. Nos dois casos, há uma preocupação em se manter a constituição psicológica intrínseca aos personagens, ainda que em situações novas.

*Ship*, do inglês *relationship* (relacionamento), é o termo utilizado no meio das *fics* para designar casais românticos entre os personagens, sejam esses casais afirmados pelo *canon*, apenas insinuados ou nem isso. Em fanzines e sites de *fan fiction*, as histórias costumam ser catalogadas a partir do foco ou não nesses relacionamentos românticos: histórias que não sejam centradas num ou mais casais são conhecidas como *gen* (do inglês *general*, ou geral, genérico), enquanto aquelas focadas em romance podem ser *het* (sobre casais heterossexuais) ou *slash* (sobre casais homossexuais, mais frequentemente do sexo masculino; para romances entre mulheres é comum o termo *femslash*). Os *ships* criam uma forma de segmentação nas comunidades de *fan fiction*, e os defensores de um determinado casal costumam ser hostis em relação a outros possíveis casais, especialmente aqueles formados com um dos membros de seu *ship* favorito. A preferência por este ou aquele *ship* pode mesmo gerar conflitos e cisões

---

<sup>10</sup> Do inglês *Alternate Universes*.

entre os fãs, as chamadas “guerras de *ship*” ou *ship wars*. Padrão (2007) argumenta que essas designações de *ships* poderiam ser uma maneira de desafiar o poder dos criadores do texto-fonte, pois os fãs não necessariamente corroboram com os planos originais de romance previstos no *canon*, desfazendo nas *fics* casais “oficialmente” estabelecidos pelo autor.

O subgênero *slash* aprofunda ainda mais essa questão. Como vários outros termos utilizados hoje pelos fãs, o *slash* teve origem em 1974 no *fandom* de Star Trek e se referia ao símbolo gráfico “/”, de mesmo nome na língua inglesa. A barra inclinada era uma espécie de código utilizado entre os nomes de dois ou mais personagens na catalogação das histórias, para indicar que o relacionamento abordado era romântico (histórias sobre relacionamentos fraternos ou de amizade separavam os nomes dos personagens com um hífen ou o símbolo “&”). Na época, as *fan fictions* Kirk/Spock ganhavam grande popularidade ao aprofundar o companheirismo dos dois personagens e transformá-lo numa relação romântica, em histórias que muitas vezes continham temática homoerótica.

Pugh (2005), assim como outros autores, chama a atenção para o fato de o público envolvido na produção e leitura de *fan fictions* ser majoritariamente feminino, ainda que a base de fãs de seriados de ficção científica como *Star Trek* seja tradicionalmente masculina. Essas mulheres, de certa forma negligenciadas pelos autores canônicos, recorreriam às *fan fictions* para suprir elementos pouco explorados nos textos-fonte, como representações femininas fortes e os aspectos psicológicos e emocionais dos personagens:

Em sua maioria, o que interessava às mulheres eram os personagens (pelo menos os masculinos, já que no anos 70 os personagens femininos nessas séries tendiam a ser dolorosamente fúteis) e os relacionamentos entre eles. O que elas queriam era o desenvolvimento disso; mas o que elas recebiam da maioria dos *scriptwriters* eram batalhas espaciais, perseguições de carros e outras formas similares de frenética “ação”. (PUGH, 2005, p.20)

Porém, a representação de personagens femininos nas histórias dessas fãs era dificultada pela ausência de tais personagens no *canon*. Para explorar as possibilidades de relacionamentos heterossexuais, era freqüente a necessidade de se criar personagens inexistentes no texto-fonte, “originais” – de onde surgiria o termo *Original Character* (OC). Como os OCs eram, a princípio, em sua maioria mulheres, não é surpreendente que muitos deles fossem representações ou avatares da própria autora da *fic*. A prática da auto-inserção no texto, no entanto, é até hoje mal-vista pela comunidade de fãs leitores e escritores de *fan fiction*, sendo em geral associada a imaturidade por parte da escritora. De fato, é comum que estes avatares sejam versões idealizadas da fã escritora, que conquistam o amor do principal



personagem masculino do *canon* (e também, por vezes, de vários outros) e são salvas por ele de vários perigos, refletindo os ideais das heroínas românticas da *chick lit* ou “literatura de mulherzinha”. Quando isso acontece, os leitores e críticos dão ao OC em questão a alcunha pejorativa “Mary Sue” (PUGH, 2005, p.86).

A tentativa de escapar das Mary Sues seria uma das possíveis razões por trás do surgimento do *slash*, um subgênero da *fan fiction* em que praticamente não figuram fãs escritores do sexo masculino – o que põe por terra uma possível suposição inicial de que o *slash* visaria satisfazer o público gay masculino em pontos não atendidos pelo *canon*. Ao retratar um relacionamento romântico entre personagens canônicos do sexo masculino, as fãs não teriam que criar um OC, evitando incorrer no risco de uma auto-inserção idealizada; tampouco teriam que apelar para os raros e rasos personagens do sexo feminino presentes no *canon*.

Além disso, ao trabalhar com as possibilidades de romance entre homens que previsivelmente, segundo o *canon*, seriam heterossexuais, as autoras das *fan fictions slash* estariam ainda explorando uma vulnerabilidade emocional masculina inexistente ou pouco abordada pelo texto-fonte – caso de *Star Trek*, em que o maior *gap* canônico estava no campo do desenvolvimento de personagens e relacionamentos (PUGH, 2005, p.92). Neste, e em outros *fandoms* em que o foco principal da trama estava na ação e na aventura, os fãs passaram a buscar nas “entrelinhas” o desenvolvimento da relação entre típicas duplas masculinas, como Kirk e Spock ou os policiais Starsky e Hutch. Estas relações, que o *canon* retratava como coleguismo ou amizade, ganhariam nas *fan fictions* a liberdade para se tornarem românticas e/ou homoeróticas, algo que a televisão dos anos 60 e 70 jamais exibiria.

O *slash* permitiria ao seu público, majoritariamente feminino, contemplar um relacionamento amoroso em que ambos os parceiros se encontram em situação de igualdade, sem hierarquias – algo dificilmente encontrado nos (poucos) relacionamentos heterossexuais canônicos retratados nas narrativas dos seriados supracitados. É possível questionar esse argumento, notando-se que, em muitos *fandoms*, o *fanon* estabelece que um dos parceiros, em geral o mais vulnerável física e emocionalmente, seja o membro passivo da relação – reinstaurando assim o posto de submissão feminina contra o qual as feministas protestavam. Por outro lado, talvez, nesse jogo de inversão as leitoras e escritoras de *fanfics* podem exercitar uma imagem de homens vulneráveis, de forma que o papel de “sexo frágil”, mesmo que continue existindo, não necessariamente precisaria pertencer a uma mulher. Segundo Pugh, a livre interpretação do comportamento masculino típico nas culturas ocidentais mostra que “um herói de *slash* é mais próximo de como as escritoras [de fics] gostariam que os

homens fossem, do que de como elas sabem que os homens são” (PUGH, 2005, p.102).

Nos primeiros estudos do tema, o *slash* era visto como uma expressão de resistência feminina aos padrões formulaicos dos romances de massa: ao inverter o sexo de um dos membros do típico casal romântico, a mulher pervertia o sentido do romance e assim abria novas possibilidades para atender a seus anseios de erotismo na literatura; o *slash* seria, portanto, um tipo de pornô feito por e para mulheres. Em “*One True Pairing: The Romance of Pornography and The Pornography of Romance*”<sup>11</sup>, Catherine Driscoll contesta essa visão, afirmando que, pelo menos no âmbito do *shipping* e do *slash*, as convenções mais consistentes da *fan fiction* são as mesmas do romance formulaico (DRISCOLL *apud* HELLEKSON e BUSSE, 2006, p.83): heroínas ingênuas, heróis falhos (mas com valores morais intrínsecos), a busca pelo amor verdadeiro etc. Driscoll argumenta que, em vez de uma forma de resistência contra o padrão pré-estabelecido de romance para mulheres, o *slash* seria como a “exceção que confirma a regra” do gênero, sendo ele mesmo uma forma de romance – ou um pornô *revisitado*, adquirindo aspectos de conflito romântico e de exploração psicológica e emocional dos personagens. Ainda assim, a autora concorda que, através do *slash*, a *fan fiction* fornece um exemplo de pornô feminino e um comentário sobre a interpenetração de romance e pornografia (DRISCOLL *apud* HELLEKSON e BUSSE, 2006, p.94)

O *slash* e o *shipping* não são unanimidades entre os leitores e escritores de *fan fiction*. Mesmo esses subgêneros podem ser divididos entre várias outras categorias: o *fluff*, histórias românticas leves e adocicadas; o *hurt/comfort*, em que um dos personagens passa por provações físicas ou psicológicas e é posteriormente confortado pelo parceiro; as *darkfics*, de conteúdo trágico ou sombrio; as *deathfics*, em que há a morte de um dos personagens principais; entre outros. Para facilitar a busca por histórias e permitir aos leitores uma oportunidade maior de escolha prévia à leitura, um hábito adotado em praticamente todo meio de publicação de *fan fictions* é a presença de um cabeçalho antes de cada história.

Nesse cabeçalho são informados dados como título, autor, gênero (drama, romance, comédia etc.), menção de *spoilers* (informações que possam “estragar” mistérios e pontos principais do *canon*), personagens e casais explorados no texto e uma classificação de censura. Em geral, é utilizada a mesma classificação da indústria cinematográfica, variando de G (censura livre) a NC-17 (que no Brasil corresponderia à proibição a menores de 18 anos). O site FanFiction.Net, um dos maiores e mais conhecidos arquivos de *fanfics* online, utiliza um

---

<sup>11</sup> “Um Par Verdadeiro: O romance da pornografia e a pornografia do romance.”

sistema próprio de censura, em que não há uma categoria proibida para menores, por ser vedada a publicação de histórias desse tipo no site.

A organização por categorias fornece aos leitores de *fanfics* a possibilidade de escolher, de antemão, o que pretendem ler – possibilidade sem paralelos no mercado editorial formal, em que o leitor pode contar apenas com resenhas inexatas e comentários vagos nas orelhas dos livros. A catalogação, embora facilite a organização e a pesquisa de *fan fictions* nos sites especializados em arquivá-las (como o FanFiction.Net), pode também limitar tanto escritores como leitores, ao inibir a experimentação. Para Pugh (2005), esse hábito de classificar e definir a ficção, embora demonstre preocupação com os gostos pessoais de cada leitor, age contra a escritura, pois algumas histórias podem gerar controvérsia quanto a sua classificação, dificultando a publicação. Além disso, entre os leitores diminui também a possibilidade de se surpreender com histórias de um subgênero com o qual não estejam familiarizados, ou não tenham particular interesse. Em compensação, as categorias no cabeçalho abririam aos leitores uma situação de maior igualdade com os escritores; afinal, se este escreve apenas o que quer, aquele também teria o direito de ler apenas o que quer (PUGH, 2005, p.129).

O cabeçalho também fornece uma informação vista como essencial e praticamente obrigatória em todos os *fandoms*: o *disclaimer*. O termo, de difícil tradução, designa algo como uma “carta de renúncia” – uma afirmação, por parte do escritor da *fan fiction*, de que os personagens, ambientes e tramas retratados no texto não lhe pertencem judicialmente, indicando o nome dos detentores dos direitos autorais sobre o texto-fonte e, às vezes, esclarecendo que a *fic* tem fins estritamente de entretenimento. A quebra do direito autoral é ainda uma das questões que preocupam os autores, tanto das obras originais quanto das *fan fictions*, e principalmente o mercado editorial: como será visto mais adiante, nem sempre a relação entre fãs e detentores de direitos autorais é amistosa.

Quanto à publicação de *fics*, jamais se tratou, naturalmente, de editoras e casas de publicação convencionais, justamente devido às preocupações com questões jurídicas. Por esse motivo, os *ficwriters* (escritores de *fics*) ou “fanfiqueiros” – termo com certo tom depreciativo, em geral utilizado apenas pela parcela de fãs que se opõe à produção de *fan fictions* – precisaram recorrer a caminhos alternativos para que seus escritos ultrapassassem os limites dos “caderninhos” compartilhados com amigos próximas. Assim, grupos de fãs se organizaram para reunir e editar voluntariamente os trabalhos, criando os fanzines – portmanteau de “fan magazine” ou revista dos fãs.

As despesas com os fanzines (ou zines) eram custeadas pelos próprios fãs, que

pagavam uma pequena taxa para receber as revistas pelo correio. Na ocasião rara de haver excedente de dinheiro, os organizadores doavam esse extra para alguma instituição de caridade, evitando que se caracterizasse lucro e, assim, afastando as preocupações dos detentores de *copyright* sobre as obras originais (PUGH, 2005, p.117). Outros métodos, como a Amateur Press Association (Associação da Imprensa Amadora) e a distribuição de cópias impressas em eventos para fãs, também eram bastante utilizados. Mas todos apresentavam limitações, como a reduzida comunicação entre os *ficwriters* e entre *ficwriters* e seu público, que não permitia aos leitores-autores explorar a capacidade das *fan fictions* ao máximo. Estas questões só seriam respondidas com a popularização da Internet, assunto que será abordado no próximo capítulo deste trabalho.

Coincidentemente ou não, foi no fim da década de 1990 que a *fan fiction* começou a aparecer no Brasil, quando também começava a se tornar comum por aqui o acesso à rede mundial de computadores. Para Maria Lúcia Bandeira Vargas (2005), o público brasileiro para as *fics* ganhou um grande impulso por volta do ano 2000, na esteira do fenômeno Harry Potter. Até então, não seria possível encontrar um número significativo de *fanfics* em português; os leitores de *fics* brasileiros, em sua maioria, recorriam a histórias escritas em outros idiomas. Por ter se inserido recentemente nesta área, poder-se-ia afirmar que a produção brasileira de *fan fictions*, embora já possua um volume considerável, ainda apresenta certo nível de imaturidade tanto no que tange o conteúdo dos textos como também em termos de organização da comunidade – até porque os *fandoms* que apresentam maior produção de *fics* hoje (a série de livros Harry Potter e, tomadas como um todo, as animações japonesas) têm crianças e jovens como seu público-alvo.

#### 4 O IMPACTO DAS COMUNIDADES VIRTUAIS NO CONCEITO DE AUTORIA: O FANDOM ONLINE

Como visto no capítulo anterior, a existência das *fan fictions* precede em muito o surgimento da rede mundial de computadores. A edição de fanzines e publicações impressas, aliás, ainda persiste, em especial entre os fãs de *fandoms* mais antigos como *Star Trek* e Guerra nas Estrelas; em outros, como os vários *fandoms* de origem japonesa, é comum encontrar revistas produzidas por fãs à venda durante eventos como a AnimeCon norte-americana. Mas é impossível negar que a atividade dos fãs em geral hoje se concentra majoritariamente no território virtual.

No artigo “*A brief history of media fandom*”<sup>12</sup>, Francesca Coppa (2005) informa que a transição das comunidades de fãs para a Internet começou a se dar no início da década de 1990. Nessa época, a rede mundial de computadores começava a atrair o grande público, mas o conhecimento das tecnologias envolvidas na produção e publicação de páginas na Web ainda era restrita a alguns poucos conhecedores do meio. Em compensação, grande parte da base de fãs se encontrava acima da média nesse aspecto – em grande parte graças à relação histórica entre as comunidades de fãs e a ficção científica, como foi visto no terceiro capítulo deste trabalho. Muitos fãs trabalhavam em laboratórios universitários ou possuíam computadores pessoais em casa. Isso permitia que uma parcela da comunidade estabelecesse as bases tecnológicas para o restante – criando bancos de dados para armazenamento de *fan fictions*, listas de discussão via e-mail ou grupos de usuários Usenet (COPPA *apud* HELLEKSON e BUSSE, 2005, p.53).

Por volta do fim dessa mesma década, as tecnologias online se tornaram acessíveis a um número cada vez maior de pessoas: não era mais necessário um centralizador de atividades, pois qualquer fã com acesso à Internet era capaz de criar uma lista de discussão e divulgação de *fics* através de serviços como o Yahoo!Groups. Com isso, o número de canais de comunicação entre fãs aumentou consideravelmente, criando também uma maior especificidade quanto aos temas de discussão de cada grupo ou *mailing list*. Não por acaso, o FanFiction.Net, talvez o maior e mais conhecido arquivo de *fan fictions* atualmente, seria lançado nesse período, em 1998. Pode-se afirmar que o fim do milênio representaria também o início da pós-modernidade no campo das *fan fictions* (COPPA *apud* HELLEKSON e BUSSE, 2005, p.54).

---

<sup>12</sup> “Uma breve história do fandom de mídia”

Até a chegada da Internet, a cultura dos *fandoms* era transferida de indivíduo para indivíduo, num processo que necessariamente demandava proximidade – se não geográfica, ao menos em termos de relacionamento com os já participantes da comunidade de fãs. Nesse ponto, a transição para a Web alterou não somente as formas de disseminação e recepção do material produzido, mas também a própria produção, as possibilidades de interação e até mesmo a demografia dos *fandoms* (HELLEKSON e BUSSE, 2005, p.13). A presença dessas comunidades na Internet permitiu que fossem atraídos fãs cada vez mais jovens, os quais anteriormente encontrariam mais barreiras sociais para obter acesso a essa cultura. Da mesma forma, os limites geográficos foram abolidos, e o custo de participação em um *fandom* – que até então envolveria as despesas com *fanzines* e viagens para participar de eventos e reuniões – tornou-se praticamente nulo, visto que grande parte do material disponível na Web é de acesso gratuito.

Em alguns casos, o advento da rede seria uma etapa obrigatória para a ampliação da comunidade. Coppa (2005) cita o exemplo dos *fandoms* de origem japonesa: os mangás (revistas em quadrinhos), animes (desenhos animados) e também o *yaoi*, que poderia ser descrito como a vertente oriental do *slash*. Esses produtos culturais sempre encontraram público cativo em seu país de origem, mas para os entusiastas de outras regiões do mundo, o acesso às informações relativas a esses *fandoms* era limitado – tanto pelos altos custos de importação do material original, como pela ausência de traduções. Por isso mesmo, os *fandoms* japoneses foram alguns dos pioneiros na conquista do território online: a digitalização de imagens e vídeos, aliada à crescente facilidade de troca de arquivos, tiveram grande impacto na elevação dos mangás e animes a um fenômeno de popularidade internacional (COPPA *apud* HELLEKSON e BUSSE, 2005, p.56).

A partir dos anos 2000 até o presente, os *fandoms* gradativamente abandonariam as listas de discussão como forma de distribuição de *fan fictions* e outros materiais, em prol de uma nova ferramenta: o blog. Richard Bailey (2003), no blog *PR Studies*, define os weblogs<sup>13</sup> ou blogs como extensões desses grupos de notícias e *bulletin boards*, pioneiros na participação individual e comunitária online. A inovação dos blogs, segundo ele, estaria na quebra de barreiras entre leitores, escritores, editores e espaços de publicação.

Inicialmente utilizado apenas como uma forma de “diário online”, com anotações rotineiras e pessoais do usuário ou blogueiro, os blogs começaram a ganhar popularidade em 1999, com o surgimento do Blogger – ferramenta online que facilita a publicação desses

<sup>13</sup> Do inglês “web log”, ou “diário de bordo online”. Mais tarde o termo aceitaria também a leitura “we blog” (“nós ‘blogamos’”), daí o neologismo “blog”.

diários virtuais, tornando-os acessíveis aos usuários de Internet que não tenham qualquer domínio de linguagens de programação. Já nessa época, alguns blogs tinham objetivos variados como a divulgação de notícias locais, debate político, entre outros assuntos.

Seria em 2001, no entanto, que a chamada blogosfera viveria uma explosão de blogs de conteúdo jornalístico. Segundo matéria da revista especializada em tecnologia *Wired*, o “nascimento do blog” se deve à busca desenfreada por notícias em tempo real durante o ataque terrorista ao World Trade Center, em 11 de setembro daquele ano: com o congestionamento das redes telefônicas e dos sites dos principais jornais norte-americanos, os sobreviventes e espectadores da tragédia encontraram nos blogs e sites pessoais o espaço ideal para divulgar informações sobre si e o que acontecia ao seu redor.<sup>14</sup> Até então, os blogs ainda eram considerados “brinquedos de nerds”; os ataques do 11 de Setembro fizeram da blogosfera e de outras redes sociais um ambiente de catarse social e compartilhamento democrático de informações – impulsionando o *citizen journalism* ou jornalismo cidadão, hoje um recurso utilizado mesmo pelos veículos tradicionais de comunicação.

Tanto os blogs como o jornalismo cidadão são formas de produção de conteúdo pelo usuário, característica primordial da chamada Web 2.0. O termo, cuja definição é ainda muito discutida, designa de forma geral todas as ferramentas e maneiras de tornar a participação acessível a todos os usuários, através da interatividade, e, principalmente, do compartilhamento de conteúdo criado individual e coletivamente. Axel Bruns (2007) define seis categorias diferentes de participação características da Web 2.0: as redes sociais (como Myspace e Orkut, mas também blogs e sistemas de definição de favoritos como o del.icio.us); os sites de gerenciamento de conhecimento (Wikipédia e outros projetos *wiki*, mapas com anotações de usuários como o Google Earth); os filtros colaborativos (como as recomendações da Amazon ou o ranking por número de visitas da pesquisa do Google); projetos de software *open source* (programas de código aberto que aceitam correções e adaptações criadas pela comunidade de usuários); o jornalismo cidadão (através de portais específicos como o *Slashdot* ou de espaços em veículos tradicionais, como o “Você é o repórter”, do jornal O Globo); a produção de narrativas e conteúdo adicional para jogos de computador, como o *The Sims* ou os MMORPGs<sup>15</sup>; e os espaços de prática criativa (sites de publicação de imagens, vídeos, áudio e textos, tal como dispositivos legais como o *copyleft* e o Creative Commons, os quais serão abordados mais adiante).

Henrique Antoun e André Pecini (2007) acrescentam ainda a essas seis categorias o

<sup>14</sup> <http://www.wired.com/techbiz/media/news/2006/09/71753>

<sup>15</sup> Massively Multi-player Online Role-Playing Games (jogos de interpretação online com participação massiva).

compartilhamento de arquivos pelo sistema *peer to peer* ou P2P, em que não há uma centralização dos arquivos compartilhados, mas sim a conexão entre vários pontos (servidores e computadores pessoais) espalhados pelo mundo. Antoun e Pecini comparam as redes P2P ao conceito deleuziano de rizoma, segundo o qual cada ponto pode e deve ser conectado a qualquer outro, privilegiando a horizontalidade.

O compartilhamento de arquivos, em especial arquivos de áudio, é uma das mostras mais visíveis do questionamento da visão moderna de direitos autorais, levantado com o surgimento da Web. Um exemplo disso é o Napster, primeira rede P2P de compartilhamento massivo de arquivos, que foi processada e conseqüentemente fechada pela indústria fonográfica em 2001 por incentivar a distribuição de cópias piratas de arquivos de música, supostamente prejudicando a venda de CDs. Depois do Napster, no entanto, surgiram outras redes, gerando uma verdadeira crise mundial na venda de produtos musicais. Hoje, a indústria fonográfica ainda batalha para recuperar o mercado perdido com o compartilhamento gratuito de arquivos de áudio em formato MP3: além dos dispositivos legais de caça aos usuários desses arquivos e das tentativas cada vez maiores de impedir tecnologicamente a cópia e distribuição ilegal de músicas na Web, são muitos os sites de gravadoras e artistas que tentam se adequar aos novos tempos, oferecendo por pequenos valores faixas individuais ou mesmo discos inteiros para *download*.

Algo semelhante pode ser contemplado nos *fandoms* de mídia. É possível identificar, entre os detentores de direitos autorais dos produtos culturais de massa (autores, casas editoriais, canais de TV e estúdios de cinema, para citar alguns), uma tentativa crescente de absorção do conteúdo criativo produzido pelos fãs. Sites de seriados e filmes freqüentemente convidam o fã visitante a interagir com o conteúdo oferecido, através de comentários ou envio de novas contribuições: a Lucasfilm, detentora do *copyright* de Guerra nas Estrelas, já promoveu, por exemplo, concursos de *fanfilms* (filmes feitos por fãs) com base nos filmes e livros originais. Segundo Freire Filho (2007, p.98), as comunidades de fãs passaram a ser vistas hoje como principais catalisadoras e grandes beneficiárias da emergente “cultura participativa”. Existe, porém, um interesse por trás dessa absorção do conteúdo fanônico, pois ele sempre se dá dentro de um conjunto de regras e limites pré-estabelecidos: embora permita algumas doses de interatividade, o detentor do *copyright* determina até que ponto essa interatividade pode ir.

Atitudes como essas, no entanto, não se enquadram na idéia de geração de conteúdo pelo consumidor conforme é proposta pela Web 2.0. Essas adaptações das indústrias midiáticas na tentativa de se inserirem no novo mercado ainda reiteram o modelo industrial de



produção-distribuição-consumo, que não serve mais às novas maneiras de se lidar com o consumo – em especial o consumo de bens intangíveis. Faz-se necessário um novo modelo, no qual não haja mais limites entre os produtores e os consumidores, permitindo a todos os envolvidos ocuparem – até mesmo simultaneamente – os papéis de usuários e produtores de conteúdo: os participantes se tornam *producers*, ou “produsuários” (BRUNS, 2007, p.4).

As principais características desse modelo de *produsage* (“produtilização”) seriam uma geração de conteúdo distribuída em uma base larga, em vez de concentrada nas mãos de um pequeno grupo de produtores; o movimento fluido e, por vezes, a concomitância dos papéis de liderança, participação e fruição entre esses *producers*; produtos que jamais atingem um status “definitivo”, se encontrando em perpétuo desenvolvimento e aperfeiçoamento; e a utilização de regimes participativos baseados no mérito e não na posse.

Quanto a estes últimos, os modelos de *produsage* freqüentemente fazem uso de sistemas de direito autoral mais maleáveis, como o *copyleft* ou as licenças Creative Commons. O *copyleft* (“esquerdo autoral”, um trocadilho com *copyright*, direito autoral) é uma inversão dos direitos autorais tradicionais, determinando a liberdade à cópia ou interferência no material por ele protegido. Ao contrário do *copyright*, que impede a redistribuição pelo usuário, o *copyleft* praticamente a demanda, impedindo que se caracterize posse do produto.

As licenças Creative Commons seguem a filosofia do *copyleft*, permitindo que o detentor de direito autoral abdique de partes desse direito de acordo com sua vontade: dependendo do tipo de licença utilizado, pode ser permitida a redistribuição, mas não a alteração do material ou a criação de obras arcônicas; em outros casos, aceitam-se as obras derivativas, mas não a redistribuição; ou mesmo é dada liberdade total ao usuário para redistribuir, alterar ou utilizar o produto como base para novos produtos. Aliás, o próprio termo “produto”, nesse modelo, demanda uma definição pós-industrial: afinal, um artigo da Wikipédia, uma versão de software *open source* ou mesmo trabalhos criativos, como uma *fan fiction*, não podem ser vistos como objetos definidos, mas sim artefatos temporários, num processo continuado de *produsage*.

A comunidade de desenvolvimento de software talvez seja a que conta com a melhor aplicação deste modelo de *produsage* em termos econômicos, através dos programas de código aberto. A idéia do *open source* é que as empresas de tecnologia lancem seus produtos com o código de programação acessível a qualquer usuário interessado, de forma que as soluções para possíveis *bugs* e problemas do produto sejam sugeridas e criadas pela própria comunidade de usuários, a qual também encontra liberdade para adaptar o produto a outros

usos e acrescentar funcionalidades a ele. Para Bruns (2007), o *open source* aponta para um modelo de negócios em que o foco não estaria apenas na venda dos produtos, mas na oferta de serviços a uma comunidade colaborativa. Nesse modelo de negócios, a imagem da empresa sai favorecida, por oferecer liberdade de participação aos integrantes da comunidade e apresentar uma estratégia de divulgação gratuita; de certa forma, pode-se dizer que o usuário “trabalha de graça” para a empresa – e gosta disso.

Do universo da informática, as comunidades de *fan fictions* online adotaram pelo menos um conceito: o do *beta-tester* (testador-beta). No desenvolvimento de softwares, é comum que o produto passe por várias fases de testes antes de ser oferecido ao público geral; a última dessas fases é a de *beta-testing*, em que o programa é disponibilizado para alguns usuários, que o utilizarão por um determinado período e apontarão problemas de usabilidade, falhas e *bugs*, para que o fabricante dê os ajustes finais antes do lançamento. A idéia de um “grupo de testagem” foi aproveitada, no campo das *fics*, na figura do *beta-reader* (leitor-beta, freqüentemente abreviado para beta).

Assim como o *beta-tester*, o *beta-reader* é um tipo de fã avaliador, responsável por uma leitura crítica antes da publicação de uma *fan fiction*. Diferente do que é visto no desenvolvimento de programas, porém, o *beta-reader* muitas vezes acompanha o processo de criação de uma história desde o começo, oferecendo ao escritor da *fic* uma visão em primeira mão de aspectos como caracterização de personagens e estrutura de tramas, além de revisar aspectos técnicos como formatação, ortografia e gramática. Não há um consenso quanto à data de origem do termo; sabe-se apenas que, em estudos anteriores à entrada dos *fandoms* na Internet, não há qualquer menção a práticas universalmente estruturadas de edição no meio das *fan fictions*, o que apenas comprova a ligação do termo com a era da informática (KARPOVICH *apud* HELLEKSON e BUSSE, 2005, p.171). Isso demonstra a familiaridade dessa comunidade com as ferramentas tecnológicas.

Segundo Angelina Karpovich (2005), essa ausência de uma atividade dita “editorial” na comunidade de *fics* pré-Internet está relacionada às limitações de comunicação entre escritores e leitores. O diálogo constante encontrado entre *beta-readers* e *ficwriters* só é possível graças às várias ferramentas de comunicação disponíveis na Web, como e-mail, listas de discussão, fóruns, programas de mensagens instantâneas ou mesmo sistemas de comentários em blogs. Mesmo o contato inicial do escritor com o beta – os quais muitas vezes não se conhecem e chegam um ao outro através de redes de contatos e anúncios na comunidade de fãs – teria sido muito mais complexo na época dos *fandoms* presenciais ou via correio.

Apesar disso, os fanzines já apresentavam algum nível de atividade editorial, tanto nos critérios de seleção de histórias para publicação, quanto no trabalho de produção e impressão das publicações. No entanto, essa atividade editorial informal dos *fanzines* encontrava um número bem menor de textos a serem publicados do que se vê hoje em circulação na Internet. A facilidade de publicação também significa que há uma quantidade maior de textos com qualidade aquém da esperada por determinadas comunidades de fãs. A atividade da beta-leitura, portanto, funciona como um “controle de qualidade” do material publicado, com maior ou menor nível de exigência, de acordo com o *fandom* ou subgrupo dentro de um *fandom*. Específicos bancos de dados de *fics* podem exigir a avaliação prévia de um beta para autorizar uma publicação, enquanto arquivos de grande porte, como o FanFiction.Net, não exercem qualquer tipo de controle direto sobre o material publicado pelos fãs escritores.

O beta-leitor, segundo Karpovich (2005), reúne características de diferentes figuras do mercado editorial tradicional. Ele desempenha ao mesmo tempo as funções do leitor comum (o público-alvo a quem o texto se dirige), o crítico (que avalia e faz julgamentos sobre o conteúdo do texto) e o editor (que faz alterações para garantir o nível esperado de qualidade). Diferente de um editor profissional, no entanto, o beta-leitor oferece seu trabalho voluntariamente, e dele é esperado um envolvimento com o texto similar ao demonstrado pelo próprio autor. Assim, o beta representa uma forma única de participação do leitor, pois tem a possibilidade de – aliás, é o que se espera dele – significativamente modificar o texto que lhe é direcionado, de uma forma que jamais poderia num texto comercialmente distribuído (KARPOVICH *apud* HELLEKSON e BUSSE, 2005, p.177).

Nem toda *fan fiction* passa pelo processo de beta-leitura; como já mencionado, há vários espaços de publicação online que não a exigem, e alguns autores afirmam se sentirem incomodados com essa etapa do processo criativo, afirmando que os betas podem modificar um texto “para pior” (KARPOVICH *apud* HELLEKSON e BUSSE, 2005, p.185). Por outro lado, não se pode negar que o fato de entregar seu texto para o “crivo” de um beta-leitor dá ao *ficwriter* um certo grau de credibilidade. O hábito de acrescentar o nome ou apelido virtual do beta ao cabeçalho da história representa não só uma forma de agradecimento ou a comprovação de que as *fan fictions* são essencialmente um trabalho colaborativo; ele também pode representar uma maneira de aumentar o status social do fã autor – especialmente no caso de um iniciante, cujo beta-leitor seja um fã mais conhecido pela comunidade.

Com os beta-leitores, a Web veria surgirem também sites específicos para orientação de novos escritores de *fics*, com sugestões de leitura, orientações básicas de gramática e ortografia, regras a serem seguidas, formas de contatar um beta (geralmente endereços de e-

mail ou mensagens instantâneas) e “crimes a não cometer” ao escrever uma *fan fiction*, como falhas de caracterização, falta de cabeçalho, entre outros. A partir desses sites, surgiriam outros voltados a variados temas de discussão entre os fãs, incluindo aqueles com o único propósito de republicar e criticar histórias julgadas de baixa qualidade. Um exemplo desse último tipo é a comunidade Deleterius<sup>16</sup>, do diretório de blogs Livejournal.

Os participantes da comunidade, dedicada aos *fandoms* dos livros da série *Harry Potter* e da trilogia *Senhor dos Anéis*, divertem-se uns com os outros ao difamar e parodiar *fan fictions* com graves problemas de linguagem, tramas absurdas ou excesso de clichês. As histórias são geralmente pinçadas em sites com baixo controle do material publicado, como o FanFiction.Net. Na descrição da comunidade, os fundadores fazem questão de esclarecer:

Se você procura uma ajuda sobre como consertar seu personagem e deixá-lo menos parecido com uma Mary Sue, tente [a comunidade] oc\_analysis, onde lhe oferecerão críticas construtivas e sugestões de como tornar seu personagem e sua história melhores. [...] Aqui nós não fazemos qualquer menção de sermos objetivos, justos, ou mesmo remotamente gentis. Este é NOSSO parque de diversões, afinal.<sup>17</sup>

Logo, o fato de esses fãs estarem envolvidos com um gênero literário tido como “democrático” não impede que haja formas de segregação entre eles. Como visto, as práticas de auto-inserção do autor no texto, ou “Mary Sues”, são recebidas com desdém pela maioria dos fãs com mais experiência no *fandom*, que quase inevitavelmente fazem um pré-julgamento negativo desse subgênero. Uma *ficwriter* identificada como autora de histórias do tipo “Mary Sue” será, em algumas comunidades, orientada a mudar seu estilo de escrita e buscar formas mais complexas de criação de personagens; em outras, essa autora pode mesmo ter a publicação rejeitada, ou difamada. Fato semelhante acontece com os *ships*: de um autor de *fics* com um público cativo dentro de determinada comunidade *shipper*, será esperada “fidelidade” a um casal específico; caso ele escreva um texto dedicado a outro *ship*, mesmo que a título de experimentação literária, poderá receber forte *feedback* negativo.

Assim, a comunidade de leitores passou a assumir uma posição de considerável autoridade sobre o texto. Dependendo do grupo ao qual um fã pertença, algumas leituras serão “certas” e outras “erradas”; uns elementos serão tomados como *canon* ou *fanon*, outros não o serão. Vistas por esse ângulo, talvez se possa afirmar que as comunidades de fãs estão ocupando o vácuo deixado com a “morte” dos autores dos textos-fonte, como previra

<sup>16</sup> <http://deleterius.livejournal.com>

<sup>17</sup> “If you'd like some help on how to fix your character up and make it less of a Mary Sue, try oc\_analysis, they'll give you constructive criticism and pointers on how you can make your character and story better. [...] We make no attempts to be objective, fair, or even remotely nice here. This is OUR playground after all.”

Foucault (2006). Porém, em contraste com a palavra única e definitiva do Autor, essas comunidades – por serem várias, fragmentadas e existirem no “território livre” da Internet, de acesso facilitado ao leitor – continuam permitindo uma pluralidade de leituras, pois oferecem uma variedade maior de interpretações possíveis e também maior maleabilidade: afinal, mesmo o *newbie* (fã iniciante, ainda não familiarizado com a cultura do *fandom*) terá mais chances de expressar sua opinião entre outros leitores do que ao confrontar a leitura do Autor.

Mais do que uma ferramenta de controle das narrativas e das leituras possíveis, as comunidades surgidas no seio dos *fandoms* são um elemento essencial para a mera existência das *fan fictions*. Como afirma Coppa (2005, p.53), a comunicação escrita da Internet, por sua capacidade de acontecer em tempo real, se aproxima muito da oralidade – a mesma oralidade encontrada nas sociedades etnográficas mencionadas no primeiro capítulo deste trabalho, nas quais a construção de narrativas se dava através dos contadores de histórias. Se a leitura, por um lado, é uma atividade necessariamente individual, por outro o ato de contar uma história implica na presença de um público interessado, e que além disso possua um conhecimento mínimo dos elementos de que trata a narrativa – do contrário não haveria reconhecimento e, por consequência, a legibilidade seria afetada.

No caso das *fics*, esse conhecimento provém da leitura do texto-fonte, mas apenas ele não basta: é preciso que o leitor esteja também familiarizado com os limites definidos pelos outros fãs para o *canon*, as informações adicionais vindas do *fanon* e, além disso, as várias regras de conduta do ambiente social de cada uma dessas comunidades – como as atitudes, subgêneros e leituras aceitas por cada grupo. Dependendo da comunidade, um fã “não-iniciado” poderá encontrar maior ou menor dificuldade para compreender os códigos e se inserir. Por essa razão, os sites que abrigam arquivos de *fan fictions* costumam possuir também ou pelo menos se associar a fóruns de discussão online. É nesses espaços que se dá a interação social entre os fãs, onde novos autores, beta-readers e leitores se apresentam e os freqüentadores mais antigos compartilham do conhecimento já estipulado até então, possibilitando uma troca de idéias e informações bastante ativa entre todas as “categorias sociais” envolvidas.

Uma estrutura social semelhante era encontrada nas listas de discussão via e-mail, hoje cada vez menos utilizadas. Nos sites e fóruns, a separação entre histórias e convívio social costuma ser maior, com áreas diferentes dedicadas às duas atividades – no caso das *mailing lists*, as mensagens contendo conversas e *fics* geralmente se misturavam. Mas essa mescla entre narrativa e socialização continua existindo, agora nos blogs dos autores de *fan fictions*. Neles, a categorização dos textos é menor, predominando a interação interpessoal: as

separações comuns entre “*slash*”, “*crossover*” ou “*AU*”, entre outras, se encontram subordinadas a um elemento: o blogueiro e autor da *fic*. Em muitos casos, o *ficwriter* publicará em seu blog histórias de vários subgêneros e mesmo *fandoms* diferentes, entremeadas por *posts* não-narrativos ou situações pessoais – a origem dos diários online, afinal. Assim, o que ocorre é uma volta da relação do leitor com o autor (agora, o autor de *fan fictions*) e da associação entre a biografia do escritor e sua obra: as impressões pessoais de um blogueiro-escritor podem influenciar a leitura que é feita de seus textos ficcionais, e vice-versa.

Em compensação, por outro lado, ocorre também uma diminuição da importância das categorias, possibilitando uma liberdade maior de experimentação: o leitor que se interessa por algumas histórias de um determinado *ficwriter* demonstrará maior interesse em conhecer o restante de sua produção, mesmo que em subgêneros que não esteja acostumado a ler. Além disso, ainda torna maior a chance de um participante de um *fandom* vir a conhecer novos *fandoms*, através do contato social estabelecido no blog de um autor favorito. Os blogs também foram responsáveis pela popularização dos sistemas de comentários, hoje adotados por grande parte dos sites. Através dos comentários, vinculados especificamente a um *post* ou história, o *feedback* dos leitores se tornou mais prático e organizado do que através da troca de e-mails, além de permitir o contato e a troca de idéias entre os próprios leitores dentro do *comment system*, que mantém as mensagens visíveis a todos (HELLEKSON e BUSSE, 2005, p15).

Os comentários facilitam a compreensão de ainda outra característica das *fan fictions* adquirida na transferência para a plataforma da Internet: a capacidade de o leitor interferir no andamento de uma história. Isso acontece especialmente no caso de *fics* em capítulos, que em muito se assemelham aos folhetins ou às telenovelas – com alguma frequência, o *ficwriter* altera seus planos iniciais para a história graças às opiniões positivas ou negativas de seus leitores. Personagens originais que não caíam nas graças do público podem ser cortados ou deixados em segundo plano; subtramas podem ser ampliadas por encontrarem grande número de interessados. É relativamente comum, inclusive, que ao fim de um capítulo o autor da *fic* peça a opinião dos leitores e pergunte o que eles gostariam de ver nos próximos.

A importância dos comentários pode ir ainda mais longe do que isso. A partir do que é dito por um leitor a respeito de uma *fan fiction*, podem surgir histórias completamente novas, seja das mãos do autor da primeira, do comentarista ou ainda de um dos outros leitores. Num nível mais abstrato, seria possível afirmar que o somatório de *fan fictions* dentro de um *fandom* é, na verdade, o fantexto – um grande trabalho em andamento (WIP, do inglês *work*

*in progress*), permanentemente aberto e em ampliação constante; cada nova história, cada novo elemento adicionado a este enorme arquivo tem o potencial para modificar todas as interpretações anteriores (HELLEKSON e BUSSE, 2005, p.7). Logo, sem a interatividade e o trabalho coletivo proporcionados pelos comentários e, de maneira mais ampla, pela interação social com toda a comunidade de fãs, pode-se prever que o crescimento desse arquivo diminuiria gradativamente, podendo mesmo ser interrompido. Esse fenômeno é mais visível em *fandoms* de *canon* fechado, nos quais o interesse dos fãs costuma decrescer com a falta de novas informações canônicas ao longo do tempo.

Um *fandom* pode ser considerado como tendo um cânone fechado ou aberto, isto é, limitado ou flexível. De uma forma geral, no caso de textos-fonte baseados em livros ou filmes, o *canon* é dito fechado, pois tudo que havia para ser dito pelo autor do original se encontra contido numa única obra; os fãs têm acesso imediato a todas as informações de base a partir das quais se determinarão as divisões do *canon* e do *fanon*. Já no caso de seriados de tevê, revistas em quadrinhos, folhetins e novelas, por exemplo, o *canon* é aberto porque o autor do texto-fonte libera as informações pouco a pouco: um dado que hoje pertença ao campo do *fanon* nesses *fandoms* poderá, futuramente, ser confirmado ou negado por uma nova informação surgida no texto-fonte. Há casos, porém, em que o cânone se encontra num meio-termo entre o aberto e o fechado: é o caso do *fandom* da série de livros *Harry Potter*, o qual será analisado com profundidade no próximo capítulo.

## 5 ESTUDO DE CASO: *FAN FICTIONS* E AUTORIA NA SÉRIE *HARRY POTTER*

Em 19 de outubro de 2007, a escritora inglesa J.K. Rowling, autora da série de livros *Harry Potter*, apresentou-se em Nova York diante de um Carnegie Hall lotado de fãs para a leitura pública de um trecho do então recém-lançado último volume da série, *Harry Potter e as Relíquias da Morte*. Depois da leitura, numa rodada de perguntas e respostas, um fã na platéia quis saber se o personagem Albus Dumbledore, o qual ao longo de toda a saga se mostrara um grande defensor do amor, teria se apaixonado em algum momento. Rowling foi então ovacionada pelo público, ao revelar que Dumbledore – um dos personagens mais poderosos do universo mágico retratado em *HP* – era homossexual e fora apaixonado por seu maior inimigo na juventude. Após agradecer pela boa recepção da notícia e divulgar mais alguns detalhes inéditos da trama, a autora ainda concluiria sua resposta com o seguinte comentário: “Meu Deus, [imaginem] as *fan fictions* agora”.<sup>18</sup>

Os autores de produtos culturais de massa costumam ter diferentes opiniões a respeito da criação de *fan fictions* com base em suas obras. Alguns são como a escritora norte-americana Anne Rice, autora de *Entrevista com o vampiro* e outros livros dentro do universo gótico, um dos exemplos mais conhecidos de autor que se opõe enfaticamente à publicação de textos arcônticos inspirados em seus livros (PUGH, 2005, p.14). Rice, ao exigir dos leitores que não criem novas histórias com seus personagens e perseguir judicialmente aqueles que não atendem ao seu pedido, seria a encarnação do Autor em seu sentido moderno, o mesmo que Barthes afirmava ter morrido. Outros autores não afirmam tão claramente sua posição contrária ao trabalho dos fãs, mas é possível notá-la através de suas atitudes: é o caso da Lucasfilm, detentora do copyright do *franchising* Guerra nas Estrelas, que durante muito tempo insistiu nas cartas de “Cesse e desista” (*cease and desist*) aos fãs que publicassem *fics*, ilustrações e vídeos baseados na série original. (Mais recentemente, no entanto, a Lucasfilm parece ter “dado o braço a torcer” até certo ponto, aceitando e até incentivando a produção de alguns trabalhos criativos entre os fãs – desde que dentro de uma série de padrões determinados pela companhia.)

Há outra categoria de autores que, ainda que não se oponham à produção de *fan fictions* e outras formas de narrativas arcônticas, tampouco dão demonstrações de incentivo a essas produções dos fãs. É o caso, por exemplo, do britânico Neil Gaiman, mais conhecido pela série em quadrinhos *Sandman*. Em seu blog<sup>19</sup>, Gaiman afirma que:

<sup>18</sup> <http://www.the-leaky-cauldron.org>

<sup>19</sup> <http://www.neilgaiman.com>



Sendo honesto, eu não tenho uma opinião formada sobre *fan fiction*. [...] Contanto que as pessoas não estejam explorando comercialmente personagens criados por mim, e estejam fazendo isso umas para as outras, eu não vejo nenhum mal nisso, e levando-se em conta o quanto as pessoas se divertem com isso, obviamente está sendo bom para alguma coisa. Não me incomoda. [...] Conheço autores que amam *fan fictions* baseadas em seus trabalhos. Conheço autores que tentaram acabar com elas formalmente. Eu só meio que dou de ombros para isso.<sup>20</sup>

O autor deixa claro que a criação de obras arcônticas sem fins lucrativos não lhe traz qualquer incômodo, o que poderia rebater a acusação de editores e outros autores de que a *fan fiction* interfere nas vendas. É natural que Gaiman não se oponha: ele próprio já escreveu e publicou textos derivados das obras de Arthur Conan Doyle e C.S. Lewis. Porém, ao mesmo tempo que diz não se importar com a produção de *fan fictions*, ele evita afirmar que a apóia. A atitude, comum a vários outros autores, pode derivar do medo de criar problemas com as casas editoriais que os publicam, ou ainda da possibilidade de eles mesmos serem acusados de plágio: a autora americana Marion Zimmer Bradley, por exemplo, por um longo tempo incentivou a produção de *fan fictions* de sua série de livros *Darkover*, mas se viu forçada a mudar sua opinião quando um *ficwriter* a processou por usar, num dos livros, elementos que supostamente teriam sido criados por ele para uma *fic* (PUGH, 2005).

Alguns autores de textos-fonte, porém, não encontram receios para encorajar a comunidade de fãs a criar textos arcônticos. Afinal, de certa maneira, essa produção contínua de material dentro de um *fandom* acaba servindo como um tipo de marketing viral gratuito dos produtos, mantendo vivo o interesse dos fãs mesmo quando não há novas informações canônicas. Por esse motivo, as *fan fictions* costumam ser muito bem-vistas por produtores de seriados de TV, como os criadores da série *Lost*: já que, entre cada temporada, os fãs passam de oito a nove meses por ano sem episódios inéditos, uma das maneiras de mantê-los em contato com o show é através da produção espontânea de conteúdo por eles próprios.

Por causa disso, as narrativas criadas por fãs encontram maior apoio entre os autores de textos-fonte com *canon* aberto, como os seriados e as séries em quadrinhos. Como não se tem todas as informações canônicas concentradas e entregues num bloco único, a liberdade de especulação é maior; para os autores originais, é interessante manter essas suposições em constante movimento. Além disso, esses tipos de texto-fonte são geralmente escritos por grandes equipes de roteiristas, o que diminui a sensação de posse sobre o texto comumente

---

<sup>20</sup> “To be honest, I don't really have much of an opinion on fan fiction. [...] As long as people aren't commercially exploiting characters I've created, and are doing it for each other, I don't see that there's any harm in it, and given how much people enjoy it, it's obviously doing some good. It doesn't bother me. [...] I know authors who love fan fiction based on their stuff. I know authors who have formally attempted to stamp it out. I'm just sort of [shrug] about it.”

encontrada na concepção moderna de Autor; nos *fandoms* literários, em que costuma haver um único criador do texto-fonte, a visão tende a ser entre moderada e conservadora.

Há exceções a esta última afirmação, contudo: é o caso de *Harry Potter* e sua autora, J.K. Rowling. Mesmo com uma obra literária de autora única como texto-fonte, os fãs da série de livros encontram uma liberdade e apoio pouco comuns. Em várias ocasiões, inclusive em seu site oficial, Rowling faz questão de afirmar que se sente honrada pela produção criativa baseada em sua obra: “Fan fiction é algo muito divertido [...] e eu me orgulho muito de pensar que Harry Potter inspirou tanta criatividade!”<sup>21</sup>

A série *Harry Potter* é composta de sete livros, publicados ao longo de um período de dez anos, entre 1997 e 2007. Embora tenham encontrado um grande público leitor entre os adultos, os livros são voltados ao público infanto-juvenil e narram a infância e adolescência do personagem-título, um menino inglês que se descobre bruxo e é convidado a estudar na Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts. A narrativa acompanha a vida escolar de Harry dos 11 aos 17 anos, retratando situações típicas da juventude enquanto desvenda todo um universo mágico, o qual existiria paralelamente ao mundo “trouxa” (termo usado pelos bruxos da história para designar os humanos não-bruxos e sua cultura). O foco da trama ao longo dos sete livros culmina em uma batalha épica entre o bem (representado por Harry, seus amigos e mentores) e o mal (o arquienimigo Voldemort e seus seguidores).

Segundo informações no site da autora, a idéia para os livros surgiu durante uma viagem de trem em 1991, quando ela – solteira, com uma filha pequena e com dificuldades para encontrar emprego como professora – passava por dificuldades financeiras. Em 1996, depois de ser ofertado a várias casas editoriais, o manuscrito de *Harry Potter and the Philosopher’s Stone* (no Brasil, *Harry Potter e a pedra filosofal*) teve os direitos de publicação comprados pela editora britânica Bloomsbury – a qual seria responsável por todos os seis livros subseqüentes. Além da heptalogia contendo a narrativa principal, a autora também criou duas pequenas enciclopédias ligadas ao universo de *Harry Potter*: *Quiddich Through the Ages* (*Quadribol através dos séculos*) e *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (*Animais fantásticos e onde habitam*), os quais relatam, respectivamente, curiosidades sobre o esporte favorito dos bruxos e as características de várias criaturas mágicas. Os dois livros, cujo lucro foi revertido a instituições de caridade, são considerados parte do *canon* por várias comunidades de fãs de *Harry Potter* e utilizados como importantes fontes de referência na criação das *fan fictions*.

---

<sup>21</sup> “Fan fiction is really fun [...] and I am so proud to think that Harry Potter inspired so much creativity!” (FAQ, [www.jkrowling.com](http://www.jkrowling.com))

Os direitos da heptalogia literária foram vendidos ao estúdio de cinema norte-americano Warner Brothers, para a produção de uma série cinematográfica. O primeiro filme, homônimo ao primeiro livro, foi lançado em novembro de 2001, com todo o elenco selecionado na Grã-Bretanha. O sexto filme da série, *Harry Potter and the Half-Blood Prince* (*Harry Potter e o Príncipe Mestiço*) será lançado mundialmente em novembro de 2008. A previsão do estúdio é de que a trama do sétimo e último livro seja dividida em dois filmes, a serem lançados até 2010. Foram também criados vídeo games correspondentes a cada filme da série, além de uma vasta gama de produtos de merchandising.

A série foi alvo de fortes debates na mídia a respeito da sua qualidade literária. De início contando com grande apoio da crítica, já por volta do quinto livro a autora de *Harry Potter* recebia avaliações como a do jornal norte-americano *New York Times*: “[*Harry Potter*] é escrito para pessoas cujas vidas imaginativas estão confinadas a desenhos animados e aos exagerados (mais excitantes, não assustadores) mundos-espelho das novelas, *reality shows* e fofocas de celebridades.”<sup>22</sup> A autora da crítica, AS Byatt, ainda acrescentaria em tom acusatório que a obra de Rowling era um trabalho derivativo, uma “colcha de retalhos” de elementos vindos de obras clássicas da literatura infantil. O site literário *Salon* respondeu à crítica, defendendo Rowling e afirmando que a crítica de Byatt era “aquilo que se espera de alguém vestindo o manto da alta cultura”<sup>23</sup>. Além das críticas literárias, os livros ainda enfrentaram uma reação violenta de vários setores religiosos da sociedade, que acusam a série de incentivar a prática de bruxaria e magia negra entre as crianças.

Mesmo com toda a polêmica – ou talvez justamente por causa dela – *Harry Potter* se tornou um verdadeiro fenômeno literário, a cada lançamento ocupando por semanas o topo das listas de *best-sellers* no mundo todo. Segundo o site da Editora Rocco, responsável pela publicação dos livros no Brasil, J.K. Rowling é a primeira escritora bilionária da História, considerada pela revista *Forbes* a segunda personalidade feminina mais rica do mundo. Em 2002, Rowling recebeu da rainha Elizabeth II a condecoração de Ordem do Império Britânico pelos serviços prestados à literatura infantil mundial. O último livro da série, *Harry Potter and the Deathly Hallows* (*Harry Potter e as Relíquias da Morte*) bateu o recorde de 11 milhões de cópias vendidas logo no dia seguinte ao seu lançamento, simultâneo em 90 países, em julho de 2007 (quando os seis livros anteriores já totalizavam 325 milhões de cópias

<sup>22</sup> “[*Harry Potter*] is written for people whose imaginative lives are confined to TV cartoons and the exaggerated (more exciting, not threatening) mirror-worlds of soaps, reality TV and celebrity gossip.”

<sup>23</sup> <http://www.guardian.co.uk/uk/2003/jul/11/books.harrypotter>

vendidas)<sup>24</sup>.

O sucesso de vendas é, ao mesmo tempo, causa e consequência do tamanho do *fandom* que se desenvolveu em torno da série. De acordo com uma pesquisa realizada por uma participante da comunidade *Harry Potter Essays*<sup>25</sup>, em janeiro de 2007 pelo menos 475 usuários e 380 comunidades do site Livejournal contavam com o item “Harry Potter” em suas listas de interesses; a Web em geral contaria ainda com 4.268 listas de discussão e 484.485 *fan fictions* publicadas em arquivos dedicados a esse *fandom*. No site FanFiction.Net, *Harry Potter* se encontra atualmente em primeiro lugar na lista de categorias com o maior número de histórias publicadas (361.808), com uma larga vantagem em relação ao segundo lugar, a animação japonesa *Naruto* (148.155)<sup>26</sup>.

Tamanha popularidade é apenas uma de várias características que tornam *Harry Potter* um objeto de estudo interessante ao tema aqui proposto. Além da grande base de fãs espalhada por todos os continentes, o interesse de acadêmicos e dos próprios fãs em analisar e catalogar esse *fandom* facilita a coleta de dados importantes ao trabalho. Mesmo o formato de publicação das obras que constituem o *canon* é singular: embora seja originalmente um produto literário, o cânone de *Harry Potter* não poderia ser chamado exatamente de *canon* “fechado”, pois é também uma série (sete livros publicados em sequência, com espaços de um a dois anos entre cada lançamento) e, portanto, as informações canônicas são transmitidas aos leitores esporadicamente no decorrer de alguns períodos.

Além disso, outros fragmentos de informação – também considerados *canon* por grande parte da base de fãs, como será visto mais adiante – foram pouco a pouco divulgados pela autora J.K. Rowling ao longo dos dez anos entre a publicação do primeiro e do sétimo livro, através de entrevistas, eventos para fãs ou na seção de Perguntas e Respostas em seu site pessoal. Assim, pode-se caracterizar o *canon* de *Harry Potter* como sendo “semi-aberto” – isto é, fornecendo aos leitores grandes blocos de informação canônica intercalados por períodos de ociosidade, nos quais as intervenções do *fanon* predominam.

Um ponto que torna a série de livros ainda mais interessante a este trabalho (e em parte explicaria a sua abrangência online) é o momento do início de sua publicação e seu posterior desenvolvimento. O primeiro livro da série chegou às livrarias em 1997 – mesmo ano em que, apenas a critério de exemplo, foi lançada a ferramenta de buscas Google, hoje uma das maiores marcas online e praticamente um sinônimo da Web. O fato de ter nascido no

<sup>24</sup> <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/6912529.stm>

<sup>25</sup> [http://community.livejournal.com/hp\\_essays/198367.html](http://community.livejournal.com/hp_essays/198367.html)

<sup>26</sup> Em 29 de junho de 2008.

momento em que a Internet alcançava a popularidade fez com que *Harry Potter* fosse um dos primeiros *fandoms* a utilizar massivamente as ferramentas oferecidas pela rede mundial de computadores, seguindo o rastro dos *fandoms* de ficção científica e dos animes e mangás. Mais do que isso, porém, o tipo de público ao qual a série de livros é direcionada pode ter uma relação causal com a dimensão que o *fandom* atingiria de 1997 em diante.

Uma visão inicial de *Harry Potter* o classificaria rapidamente como literatura fantástica infanto-juvenil, devido à sua temática (o mundo dos bruxos e seres mágicos em que vive o personagem principal, com forte influência de outras mitologias fantásticas como *O senhor dos anéis* e *As crônicas de Nárnia*) e também devido às definições em geral maniqueístas de bem e mal, de modo a facilitar o reconhecimento de valores positivos e negativos pelos jovens leitores. Heróis são retratados de forma a conquistar a simpatia do público; vilões são cruéis, às vezes pouco perspicazes, e para o arquiinimigo do herói não é apresentada possibilidade de redenção.

A observação mais aprofundada da série como um todo, porém, demonstra que sua classificação pode ser um tanto mais complexa. Ao longo dos sete livros, ainda que a divisão maniqueísta de bem e mal prevaleça, é possível identificar nuances nos vários personagens: o protagonista e seus companheiros demonstram qualidades que dificilmente seriam encontradas nos heróis clássicos, como sarcasmo, egoísmo, indiferença, mesquinhez ou mesmo perversidade. Ao mesmo tempo, a psicologia de personagens tidos como vilões também evolui – embora haja críticas dos fãs nesse sentido por considerarem que os antagonistas foram “injustiçados” pela autora, especialmente no último livro da série. Em todo caso, é fato que esses personagens também ganharam profundidade através de sentimentos como angústia e de questionamentos morais. Ao longo dos sete livros, o conteúdo também se torna mais violento, com uma frequência cada vez maior de mortes e outros eventos causadores de sofrimento humano.

Como visto, cada um dos sete livros acompanha um ano escolar na vida do personagem principal, dos onze aos dezessete anos. O ritmo e a temática da narrativa seguem o crescimento do personagem e seus amigos, mostrando, além das tramas de ação e aventura, conflitos e situações típicos de cada idade: no primeiro livro, por exemplo, o leitor é remetido à ansiedade e ao encantamento do primeiro ano em uma nova escola, enquanto o quinto livro (em que Harry completa quinze anos) retrata a típica revolta do adolescente e seus primeiros relacionamentos amorosos.

Naturalmente, o público-alvo da série acompanhou de forma bastante próxima este crescimento. Da narrativa à divulgação, o primeiro livro foi direcionado a um público infanto-

juvenil de idade aproximada à do personagem-título (ou seja, entre dez e doze anos). Com a publicação anual ou bianual dos volumes da série, nota-se que a base de leitores de *Harry Potter* cresceu num ritmo bastante próximo ao dos protagonistas: um leitor que tenha começado a acompanhar a série aos dez anos, em 1997, entrou em contato com o último volume aos vinte anos – uma idade não muito distante da do próprio Harry Potter na etapa final da história. Poder-se-ia verificar, portanto, que um dos fatores colaborativos ao sucesso de *Harry Potter* seria a facilidade de identificação dos leitores com os personagens principais por um longo período de tempo; fato que, por sua vez, pode também ter gerado um interesse maior da parte desses leitores de interagirem com a narrativa, manipulando-a ou inserindo-se nela (através da identificação com os personagens canônicos ou da criação de personagens originais, como as Mary Sues).

Mais ainda: esta mesma base de leitores jovens é também um público com papel especial no crescimento da comunidade online. Segundo pesquisa da Pew Internet<sup>27</sup>, os usuários da Web entre 12 e 28 anos são os mais propícios a empregar as ferramentas da Web para entretenimento e diversão, enquanto maiores de 28 anos tendem a ter uma visão mais “utilitarista” da rede, voltada a ferramentas de escritório e *Internet banking*. Os membros da Geração Y, entre 18 e 28 anos (faixa na qual se inclui grande parte do *fandom* de *Harry Potter* atualmente), são portanto aqueles que mais provavelmente utilizariam a Web como uma ferramenta de criação aplicada aos *fandoms*, já que esta é uma atividade sem retorno financeiro e de fins majoritariamente recreativos e de interação social. Não seria difícil observar que *Harry Potter* era – e ainda é – interesse comum de uma parcela considerável dos pré-adolescentes e adolescentes que, no início da popularização da Internet, buscavam online novas amizades e formas de exercitar e divulgar sua criatividade.

E foram várias as maneiras encontradas pelos fãs para isso. Inicialmente, surgiram sites, fóruns e *mailing lists* voltados à discussão de aspectos gerais da trama, a partir dos quais nasceram posteriormente subdivisões e especializações – em particular de grupos de fãs dedicados aos vários *ships*, canônicos ou não, conhecidos dentro do *fandom*. A pesquisa da *Harry Potter Essays* – uma comunidade de fãs dedicada à publicação de artigos relacionados a diversas questões relativas à série de livros – traz alguns dados interessantes a respeito dos *ships* em *Harry Potter*: analisando informações de comunidades do Livejournal em janeiro de 2007, foi observada uma grande movimentação (através de discussões entre fãs ou da publicação de *fan fictions*) em torno dos *ships* Harry/Draco, Remus/Sirius e Harry/Hermione.

---

<sup>27</sup> [http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP\\_Generations\\_Memo.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Generations_Memo.pdf)

Os três casais apresentam o maior número de posts e comentários a posts no Livejournal, e são, aparentemente, os *ships* com a maior base de fãs no *fandom* de *Harry Potter* como um todo – ou são, pelo menos, aqueles com os defensores mais ativos no meio online.

Curiosamente, nenhum dos três casais encontra base no material canônico, em particular no caso de Harry/Hermione, contestado em entrevistas pela própria J.K. Rowling. É muito grande a variedade de *ships* encontrada no universo de *Harry Potter* – com destaque para o *slash*, o qual, segundo dados da mesma pesquisa, tem uma base de fãs mais ampla que a dos casais heterossexuais. A partir daí, percebe-se que os fãs de *Harry Potter* não se prendem à interpretação do texto-fonte tida como “oficial”; ainda que alguns sites e comunidades se restrinjam à discussão e publicação de textos focados nos relacionamentos canônicos da trama, o *fandom* como um todo oferece uma vasta gama de espaços para interessados em leituras alternativas ou “fanônicas” dos livros.

Um desses espaços seria o FanFiction.Net – onde, como demonstram os dados da pesquisa da *Harry Potter Essays*, encontra-se publicada a maioria (58%, em janeiro de 2007) das histórias criadas pelos fãs da série. O site é dedicado exclusivamente à publicação e ao comentário de *fan fictions*, não permitindo a divulgação de outras formas de conteúdo arcôntico, como imagens e vídeos. Mais recentemente, foram também criadas no site uma seção para a criação de comunidades (com o objetivo de selecionar, separar e listar *fics* que atendam a interesses comuns, como *ships* ou períodos específicos da trama) e outra para a criação de pequenos fóruns de discussão entre os escritores e leitores; a categoria *Harry Potter* conta hoje com 4.921 comunidades e 1.389 fóruns. O site, de layout simplificado, lista as histórias pela ordem de publicação ou de atualização, e o visitante pode ainda buscar *fics* por categorias como gênero, censura, idioma (inclusive o português), número de palavras, personagens e/ou status (*fic* terminada ou em andamento).

Não é preciso ter cadastro no site para ler as histórias ali publicadas, mas para a publicação o *ficwriter* deve criar uma conta de usuário através de um processo gratuito. A publicação não requer domínio tecnológico avançado, apenas conhecimentos de inglês (o site é norte-americano); tampouco é exigida uma avaliação prévia do material a ser publicado, o qual geralmente se encontra disponível aos leitores tão logo é enviado pelo autor da *fic*. Apenas em março de 2008, o FanFiction.Net disponibilizaria pela primeira vez um banco de dados de *beta-readers* – e é interessante notar que também nesse ponto a categoria *Harry Potter* já se encontra à frente de todas as outras, com 3.378 beta-leitores cadastrados. A avaliação de conteúdo potencialmente ofensivo, ou que infringe os Termos de Serviço do site, se dá *a posteriori* através da colaboração dos próprios usuários, que têm acesso a ferramentas

de denúncia das histórias e dos usuários causadores de abuso.

Apesar de – ou talvez devido a – tanta liberdade oferecida aos escritores de *fits*, o FanFiction.Net não é visto como uma ferramenta de confiança pelos participantes mais antigos do *fandom*, ponto já comentado no terceiro capítulo deste trabalho ao se tratar das comunidades de críticas a *fits*. Entre leitores e autores já familiarizados com o universo das *fan fictions*, o FanFiction.Net é geralmente considerado um ambiente para iniciantes, os quais ainda não tiveram contato suficiente com o *fandom* para reconhecer as regras sociais específicas de seus participantes; desses fãs iniciantes ou *newbies* se espera uma rápida familiarização com termos, informações, comportamentos e também membros mais conhecidos no *fandom*; a partir daí, o novo fã se dirigiria a um ou mais subgrupos da comunidade, abandonando o FanFiction.Net em prol de espaços mais específicos de publicação, como comunidades do Livejournal ou sites como o Sugar Quill.

O Sugar Quill é um fórum de discussão e arquivo de *fan fictions* de *Harry Potter* com um público-alvo mais definido do que o FanFiction.Net: enquanto este é aberto a qualquer texto independente de critérios de qualidade, aquele declara ter como meta oferecer “um espaço em que a *fanfiction* possa ser lida e fruída, mas onde escritores que procuram mais que só elogios possam encontrar verdadeiras [...] críticas construtivas e edição técnica.”<sup>28</sup> Criado em janeiro de 2001, o Sugar Quill é também norte-americano e somente aceita a publicação de histórias em língua inglesa. Além da publicação de *fits*, o site também abriga alguns artigos escritos por fãs, com foco na análise e caracterização de personagens, fatos relativos ao mundo bruxo descrito pela série e defesa de *ships*, e ainda oferece informações relevantes sobre gramática da língua inglesa e diferenças entre o inglês britânico e o norte-americano. Como se pode ver, um dos focos do site é o aprimoramento das técnicas de escrita dos *ficwriters*.

Diferente do FanFiction.Net, as histórias enviadas ao Sugar Quill obrigatoriamente passam por um processo de avaliação antes de serem publicadas no site. Nesse processo, a equipe responsável pelo site verifica a qualidade técnica do texto e também o quanto ele se enquadra no *canon* de *Harry Potter* – são consideradas canônicas as informações contidas nos sete livros principais, nas duas mini-enciclopédias escritas por J.K. Rowling, e também nas entrevistas e no site oficial da autora. *Fan fictions* do gênero Universo Alternativo são ocasionalmente aceitas, mas o site se reserva o direito de recusar a publicação de *crossovers* e

---

<sup>28</sup> “We want this to be a place where fanfiction can be read and enjoyed, but where writers who want more than just raves can come for actual [...] constructive criticism and technical editing.”  
(<http://www.sugarquill.net/index.php?action=spew>)



histórias com temática controversa (quanto à definição do que seria considerado “controverso”, as regras do site informam que “se você precisa perguntar, então nós provavelmente não vamos aceitar”). Além disso, o material deve ser avaliado previamente por um dos *beta-readers* cadastrados no site, e as histórias focadas em relacionamentos devem se ater aos *ships* confirmados canonicamente ou utilizar personagens que não tenham um relacionamento definido no texto-fonte.

Devido a esses rigorosos critérios de seleção, o Sugar Quill é visto na comunidade de fãs como um banco de dados de *fan fictions* de alta qualidade técnica, mas também é por vezes considerado um reduto “elitista”, já que, na prática, aceita em seu arquivo apenas *ficwriters* já familiarizados com o *fandom* e a prática das *fan fictions*. Atualmente, o site não aceita mais o envio de histórias não-solicitadas, o que o torna ainda mais fechado; a alternativa oferecida a novos escritores é participar dos desafios literários promovidos no fórum de discussão do site (o qual se encontrava temporariamente fora do ar durante a pesquisa para este estudo de caso). Todas essas limitações, se por um lado realmente evitem a proliferação de textos ilegíveis ou pouco trabalhados, por outro lado acabam limando a característica de “gênero democrático” intrínseca às *fics*. Assim, observa-se que, em arquivos como o Sugar Quill, a própria comunidade de fãs substitui a figura do autor na função de limitar as possibilidades de leitura e interação com o texto-fonte.

Além da opção de publicar histórias em português no FanFiction.Net, os autores brasileiros de *fan fiction* também podem recorrer a arquivos específicos do *fandom* para o público nacional. É o caso, por exemplo, do site Floreios e Borrões<sup>29</sup>, que faz parte do portal Potterish, um dos maiores sites brasileiros dedicados à série *Harry Potter*. O Floreios e Borrões foi criado em 2002 e contém atualmente por volta de 15 mil *fan fictions* em seu banco de dados, as quais podem ser visualizadas por autor, título, “*shipper*” (o termo é incorretamente empregado no lugar de *ship*) e gênero, além de “Mais lidas” e “Mais votadas”, através de um sistema de avaliação em que cada leitor dá uma nota à *fan fiction*. Como nos outros dois, o arquivo oferece um sistema de comentários aos leitores.

Assim como no FanFiction.Net, o site não faz uma seleção prévia do material publicado, nem exige que ele passe pelas mãos de um beta-leitor antes de ir ao ar. Também não há uma área do site reservada ao esclarecimento de dúvidas ou uma definição de pré-requisitos para a publicação de histórias: o site é aberto a qualquer tipo de *fan fiction* de *Harry Potter*, incluindo Universos Alternativos, *crossovers* e outras formas de desvios do cânone.

---

<sup>29</sup> <http://fanfic.potterish.com>

Da mesma forma que se verifica no FanFiction.Net, a qualidade técnica dos textos publicados no Floreios e Borrões oscila bastante, sendo que neste há uma frequência ainda maior de uso de abreviações, caracteres especiais e neologismos típicos do *netspeak* ou escrita de Internet. Por outro lado, o Floreios e Borrões possui uma característica não encontrada em nenhum dos dois sites previamente analisados: o cadastro, gratuito, é obrigatório tanto para escritores como para leitores – medida tomada para diminuir ou ao menos limitar as possibilidades de fraude no sistema de contagem de votos dos leitores para as *fics*.

Como parte do portal Potterish, o Floreios e Borrões é associado ao fórum Grimmauld Place. Nele, além de áreas para discussão do conteúdo dos livros e filmes, notícias relacionadas à série e interação social entre os usuários, há também uma área dedicada à chamada “Fan stuff” – do inglês *coisas de fã*, ou seja, relativa às criações dos fãs. O subfórum tem uma seção dedicada às *fan arts*, mas é predominantemente voltado à produção escrita. Esse espaço é utilizado pelos autores para divulgar *fics* publicadas no Floreios e Borrões, e também para que leitores indiquem histórias favoritas ou dêem sugestões de possíveis tramas aos escritores. Além disso, a área também oferece tópicos de esclarecimento de dúvidas, glossários de termos, dicas para escrever melhor e listas de beta-leitores. Assim, o fórum equivaleria a uma versão mais aberta das orientações oferecidas no site Sugar Quill. Por outro lado, o acesso a estas orientações é dificultado no caso do site brasileiro: além de não se encontrarem disponíveis diretamente no Floreios e Borrões, o usuário do site precisa efetuar um novo cadastro para participar do fórum Grimmauld Place, o que talvez desanime alguns escritores e leitores.

Apesar disso, o Floreios e Borrões, como parte do portal Potterish, foi condecorado em 2006 com aquele que é considerado o reconhecimento máximo a um site dedicado à série *Harry Potter*: o Fansite Award, prêmio criado pela própria J.K. Rowling para os sites de fãs que ofereçam, segundo seu critério, um conteúdo de excelência. O portal Potterish foi o único site em idioma diferente do inglês a receber a menção honrosa no site pessoal da autora (Rowling viveu em Portugal, e por isso compreende a língua portuguesa).

A seção do Fansite Award, contendo descrições e links dos sites selecionados, é apenas uma de muitas maneiras encontradas pela autora para aproximar-se dos leitores. Tendo se tornado consagrada durante a plena expansão da Internet, Rowling fez várias declarações de que tem o hábito de utilizar várias ferramentas disponibilizadas pela rede – especialmente para conhecer as opiniões de seus fãs. Numa leitura pública de trechos do sexto livro da série, Rowling chegou a ser questionada a respeito do impacto da comunicação online e da interatividade dos fãs em sua experiência como escritora; a autora admitiu que inicialmente

não tinha contato com esses universos, até que

Então, numa tarde tediosa, eu “googlei” *Harry Potter*. Oh, meu Deus. Eu não fazia IDÉIA. As “guerras de *ship*”? [...] Imagino que Jane Austen tivesse um pouco menos de *feedback* nessa questão. De forma geral, acho que a possibilidade de compartilhar é algo entusiasmante para os leitores – ciber-grupos de livros. É uma coisa interessante, entusiasmante – quando usada com sabedoria.<sup>30</sup>

No ano anterior, Rowling já havia comentado a questão da presença online – dela e do *fandom* – em uma entrevista realizada por dois fãs da série, os administradores dos portais MuggleNet e The Leaky Cauldron:

Por um longo tempo eu não entrei na Internet e busquei por Harry Potter. [...] Eu nunca havia visitado sites de fãs, até que um dia eu o fiz e oh, meu deus. Cinco horas depois ou algo assim, eu saí do computador levemente trêmula [risos]. “O que está havendo?” Foi durante essa primeira e gigante sessão que eu conheci os *shippers*, e foi uma coisa muito extraordinária. Eu não fazia idéia de que havia este enorme submundo borbulhando embaixo de mim.<sup>31</sup>

A participação em eventos de fãs é uma das formas de quebrar a barreira entre leitores e autor, ligada à concepção moderna de autoria. Foi justamente em um desses eventos que a autora fez a declaração descrita no início deste capítulo – a qual geraria uma série de polêmicas dentro e fora da comunidade de fãs. Enquanto a mídia e o público exterior ao *fandom* de *Harry Potter* preocupavam-se em discutir os valores da existência de um personagem homossexual numa série considerada literatura infanto-juvenil, os próprios fãs direcionavam seus debates à questão da importância da palavra da autora (ou, melhor dizendo, do Autor). Pela concepção moderna de Autor, a declaração de Rowling deveria ser tomada como regra; no entanto, não foi o que se viu nos fóruns de discussão e comunidades do Livejournal.

Para vários fãs, uma vez que a série de livros havia sido terminada, o papel da autora, conforme a visão de escritor em Barthes (1988), estaria terminado e caberia aos leitores inferir – ou não – aquela informação. Porém, simultaneamente a essa discussão, outros setores do *fandom* já se dispunham a criar, tomando ou não o novo fato como *canon*: no dia seguinte à declaração de Rowling, o Livejournal já contava com *fan fictions* e comunidades dedicadas a Dumbledore/Grindewald (o casal que acabara de ser canonicamente confirmado), enquanto outros *ficwriters* deram continuidade a histórias em que a sexualidade do personagem era apenas um detalhe desimportante.

<sup>30</sup> <http://www.accio-quote.org/articles/2006/0801-radiocityreading1.html>

<sup>31</sup> <http://www.mugglenet.com/jkrinterview.shtml>

Além dos eventos, o site da autora também é utilizado como troca de informações entre ela e os leitores, através das seções FAQ (Perguntas frequentes) e Extras. Nestas duas áreas do site, Rowling publica dados sobre os livros e a trama que não estejam evidentes nos livros, cenas e informações cortadas ou modificadas ao longo do processo criativo, além de desmentir rumores. O espaço foi também usado, ao longo dos dez anos de publicação, para informar os fãs sobre o andamento dos livros – menções a capítulos terminados, por exemplo. As perguntas contidas na seção FAQ originaram-se, em sua maioria, de dúvidas enviadas diretamente à autora ou encontradas pela própria em buscas na Internet. Na entrevista aos dois fãs, Rowling chegou a afirmar: “eu vou em busca daquilo que as pessoas querem que seja respondido”. Nessa mesma ocasião, quando questionada se as informações adicionais deixariam de ser publicadas no site após a conclusão da série, a autora esclareceu que:

[...] O romance é o formato errado para, por exemplo, apresentar um catálogo das cores favoritas dos seus personagens. Mas na verdade as pessoas querem saber - é esse tipo de detalhe, não é? Então, eu nunca vou responder no romance tudo que um fã obsessivo poderia querer saber, e o website é outra maneira de fazê-lo. Além disso, creio que vão continuar teorizando sobre os personagens mesmo ao fim do livro sete, porque algumas pessoas são muito interessadas em certos personagens cujos passados não são relevantes para a trama, não são centrais à história; portanto ainda há esse grande espaço de ação para *fan fiction* [...].<sup>32</sup>

No entanto, por mais que a autora demonstre um interesse em atender à curiosidade dos leitores, uma parcela dos fãs questiona a validade dessas informações fornecidas fora do texto-fonte, por duas razões. A primeira: os dados informados pela autora, até certo ponto, tirariam a liberdade de criação dos leitores, já que a maioria deles tenderia a aceitar como *canon* esses dados *post-scriptum*, rejeitando alternativas que se opusessem às indicadas pela autora ainda que fora da narrativa. A segunda: os próprios dados fornecidos pela autora são, com relativa frequência, contraditórios – devido em grande parte ao tamanho do universo criado em torno da trama, o que torna estatisticamente mais prováveis erros de continuidade por mero esquecimento. Em entrevistas posteriores ao lançamento do último livro da série, por exemplo, Rowling deu duas respostas diferentes sobre o decorrer da carreira de um dos personagens; isso gerou dúvidas entre os fãs sobre qual das versões poderia ser adotada como canônica – alguns grupos optaram por uma das duas respostas, outros tentaram adaptá-las de forma a chegar a um meio-termo, enquanto outros ainda optaram por ignorar essa informação.

A busca por precisão nesse tipo de informações levou ao surgimento de sites auxiliares na criação de *fan fictions* e outras intervenções arcônicas do *fandom*. Bancos de dados como

<sup>32</sup> <http://www.mugglenet.com/jkrinterview.shtml>

o site *Harry Potter Lexicon* (HPL) passaram a organizar as várias informações e descrições de personagens, locais, criaturas, objetos e conceitos introduzidos em cada um dos sete livros principais, das mini-enciclopédias e do site da autora. O HPL é reconhecido como o principal desses bancos de dados, tendo sido um dos primeiros websites a receber o Fansite Award de Rowling, em 2004. No entanto, mesmo após ter sido considerado “meu lar natural” pela autora, que em seu site confessa tê-lo utilizado para checar seus próprios dados, o HPL protagonizou a mais recente polêmica envolvendo *Harry Potter*, quando seu fundador foi levado a julgamento pelos detentores do *copyright* da obra.

O apoio da autora ao site, o qual tem o formato de uma enciclopédia online de *Harry Potter*, foi abalado quando, em 2007, uma pequena casa editorial norte-americana anunciou que o conteúdo do HPL seria publicado em versão impressa, para venda em livrarias. Em outubro daquele ano, Rowling e os estúdios Warner Brothers processaram a editora RDR por quebra de direitos autorais, alegando que o livro apenas reorganiza o material original da autora e, diferente dos sites de fãs, geraria lucro financeiro aos responsáveis pela sua publicação. O caso levou à mídia questões como as diferenças entre o conteúdo publicado na Web e as publicações impressas, além dos limites dentro dos quais outros autores que não os detentores de *copyright* poderiam publicar obras derivadas, mesmo que a critério de comentário – um ponto alegado pela defesa da editora e do fundador do site, Steven Vander Ark.<sup>33</sup>

Percebe-se, portanto, que mesmo no caso de um *fandom* considerado bastante aberto à interatividade dos fãs, alguns limites ainda se mostram visíveis quando entra em cena a faceta legal e financeira dos direitos de autor. Nesse aspecto, o mercado editorial tradicional pouco mudou. Mas é curioso notar que, contrariando as expectativas, a base de fãs de *Harry Potter* mostrou-se majoritariamente a favor da posição da autora, o que indicaria que também entre os leitores existe a visão de que a produção do *fandom* não deve ter fins lucrativos. Ao dar seu testemunho no tribunal, Rowling deixou claro, porém, que a questão vai além do patamar financeiro: “Não viajei até aqui por achar que perderia algumas vendas. [...] Se a publicação deste livro for permitida, as comportas serão abertas... vejo este como um caso extremamente importante. Somos ou não somos os donos de nosso trabalho?”<sup>34</sup>

A produção da enciclopédia foi suspensa em novembro de 2007 e, em abril do ano seguinte, o júri declarou vitória a Rowling e à Warner Brothers. Antes da decisão, a autora declarara que tivera dúvidas se a liberdade dada aos fãs na Web fora uma escolha acertada,

<sup>33</sup> <http://www.nytimes.com/2008/04/14/books/14potter.html>

<sup>34</sup> [http://www.nydailynews.com/gossip/2008/04/17/2008-04-17\\_harry\\_potter\\_lexicon\\_trial\\_gets\\_testier.html](http://www.nydailynews.com/gossip/2008/04/17/2008-04-17_harry_potter_lexicon_trial_gets_testier.html)

acrescentando que outros autores concluiriam que o estímulo à criação de sites representa um risco aos seus direitos.<sup>35</sup> Mesmo com a derrota do autor da enciclopédia, permanecem em aberto as consequências que este caso específico trará para as contribuições criativas dos fãs de Harry Potter e também de outros *fandoms*: seria este um dos primeiros indícios de que o mercado editorial seguirá os passos da indústria fonográfica, para a qual a luta pelos direitos autorais se aproxima cada vez mais de uma encruzilhada?

---

<sup>35</sup> <http://www.msnbc.msn.com/id/24094995/>

## 6 CONCLUSÃO

Num país que ainda apresenta altas taxas de analfabetismo, não é de se estranhar que a pesquisa acadêmica das *fan fictions*, este “gênero literário democrático” como o caracteriza Sheenagh Pugh (2005), ainda se encontre numa etapa inicial. Talvez por esse motivo, numa terra capaz de produzir bons exemplos de textos-fonte para as fics, como um vasto anedotário popular, uma literatura de excelência e uma teledramaturgia “tipo exportação”, as histórias criadas por fãs ainda sejam vistas pela mídia como uma “brincadeira peculiar” entre adolescentes. Já é possível perceber, no entanto, que cada vez mais essas novas gerações – as quais já nasceram inseridas no ambiente colaborativo da Web e na cultura dos fãs – aguçam seu interesse pela possibilidade de participar do processo de criação de narrativas. À medida que a inclusão digital se torna mais próxima da realidade dos brasileiros, quem sabe o universo das *fan fictions* no país também não crescerá – tanto em quantidade como em qualidade?

Não cabe ao presente estudo responder a essa pergunta – apenas uma, dentre inúmeras que o campo das *fics* e da produção de conteúdo por fãs podem levantar. Permanecem em aberto, apenas para citar alguns exemplos, a possibilidade de se lançar um olhar brasileiro mais aprofundado sobre as *Real Person Fics* e o *slash*, subgêneros que já vêm despertando o interesse de acadêmicos europeus e norte-americanos há alguns anos. Além desses, também cabem análises semelhantes da produção de *fan arts* e *fan films*, respectivamente imagens e filmes criados por fãs à maneira das *fics*, e que igualmente podem ilustrar as mudanças na visão do conceito de autoria, em diferentes áreas de expressão artística. Outro campo que carece de atenção da academia é o das meta-discussões entre os fãs acerca de conceitos e idéias típicas da cultura de *fandom* – área que permitiria uma análise antropológica profunda das comunidades de fãs, realizada “de dentro para fora”. E ainda, voltando-se à pedagogia, seria interessante um estudo das possibilidade de utilização das *fan fictions* como forma de incentivo à leitura e à escrita, algo já utilizado nos cursos de escrita criativa no exterior.

Hellekson e Busse (2005) fazem uma pertinente comparação: o processo criativo das *fan fictions* em muito se assemelha ao desenvolvimento de uma pesquisa científica, em que a produção de um texto desperta o surgimento de outros a partir dele, os quais por sua vez inspirarão ainda a criação outros textos. Guardadas as devidas proporções, este trabalho se propõe justamente a isso: proporcionar a seus leitores um primeiro lampejo – e que os próximos a “contá-lo” aumentem não um, mas muitos outros pontos.

## 7 REFERÊNCIAS

ALLISON, Rebecca. Rowling books “for people with stunted imagination”. **The Guardian**, 11 jun. 2003. Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/uk/2003/jul/11/books.harrypotter>. Acessado em: 10 jun 2008.

ANDREWS, Robert. 9/11: Birth of the Blog. **Wired**, 9 nov. 2006. Disponível em: <http://www.wired.com/techbiz/media/news/2006/09/71753>. Acessado em: 7 jun. 2008.

ANTOUN, Henrique e PECINI, André. A web e a parceria: projetos colaborativos e o problema da mediação na Internet. In: XVI ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS - ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO. Curitiba: COMPÓS UTP, 2007. p. 1-15.

ASSOCIATED PRESS. J. K. Rowling: "I've made enough money". **The Today Show**, 14 abr. 2008. Disponível em: <http://www.msnbc.msn.com/id/24094995/>. Acessado em: 30 jun. 2008.

BAILEY, Richard. Social history of blogs. **PR Studies**, 18 out. 2003. Disponível em: [http://prstudies.typepad.com/weblog/2003/10/social\\_history\\_.html](http://prstudies.typepad.com/weblog/2003/10/social_history_.html). Acessado em: 7 jun. 2008.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BARRON, Anne. Copyright. In: **Theory, Culture & Society**, vol. 23, p. 278-282. Disponível em: <http://tcs.sagepub.com>. Acesso em 6 mar. 2008.

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

\_\_\_\_\_. **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

BRUNS, Axel. Produsage: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation. In: **Proceedings Creativity & Cognition 6**, 2007. Washington, DC. Disponível em: <http://eprints.qut.edu.au>. Acessado em: 7 jun. 2008.

CHANEY, Keidra e LIEBLER, Raizel. Canon vs. Fanon: Folksonomies of Fan Culture. In: **MEDIA IN TRANSITION 5: CREATIVITY, OWNERSHIP AND COLLABORATION IN THE DIGITAL AGE**. 2007, Cambridge. Disponível em: <http://web.mit.edu/comm-forum/mit5/>. Acesso em: 30 mar. 2008.

CHOPRA, Radhika. Whose Face Do I See?: Anonymity and Authorship in Popular Romances. In: **Indian Journal of Gender Studies**, vol. 5, p. 185-200, 1998. Disponível em: <http://ijg.sagepub.com>. Acesso em: 6 mar. 2008.

COVER, Rob. Audience inter/active: Interactive media, narrative control and reconceiving audience history. In: **New Media & Society**, Wellington, vol. 8, nº 1, p. 139-158, 2006. Disponível em: <http://ijg.sagepub.com>. Acesso em: 6 mar. 2008.

DARNTON, Robert. **O grande massacre de gatos e outros episódios da história cultural francesa**. Rio de Janeiro: Graal, 1986.



DROGOS, Edward. J. K. Rowling at Carnegie Hall Reveals Dumbledore is Gay; Neville Marries Hannah Abbott, and Much More. **The Leaky Cauldron**, 19 out. 2007. Disponível em: <http://www.the-leaky-cauldron.org>. Acessado em: 02 abr. 2008.

ECO, Umberto. **Obra aberta : forma e indeterminações nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

EVENING with Harry, Carrie and Garp, An. **Accio Quote!**, 1 ago. 2006. Disponível em: <http://www.accio-quote.org/articles/2006/0801-radiocityreading1.html>. Acessado em: 30 jun. 2008.

FALLOWS, Deborah et al. **Content Creation Online**. Pew Internet Project, 2004. Disponível em: [http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP\\_Content\\_Creation\\_Report.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Content_Creation_Report.pdf). Acessado em: 7 jun. 2008.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Loyola, 1996.

\_\_\_\_\_. O que é um Autor? *In: Estética : Literatura e pintura, música e cinema*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

FOX, Susannah e MADDEN, Mary. **Data Memo: Generations Online**. Pew Internet Project, dez. 2005. Disponível em: [http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP\\_Generations\\_Memo.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Generations_Memo.pdf). Acessado em 29 jun. 2008.

\_\_\_\_\_. **Riding the Waves of “Web 2.0”**. Pew Internet Project, 2006. Disponível em: [http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP\\_Web\\_2.0.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Web_2.0.pdf). Acessado em 7 jun. 2008.

FREIRE FILHO, João. **Reinvenções da Resistência Juvenil : Os estudos culturais e as micropolíticas do cotidiano**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.

GAIMAN, Neil. **“In relation to current burning topic...”**. 8 abr. 2002. Disponível em: <http://journal.neilgaiman.com/2002/04/in-relation-to-current-burning-topic.asp>. Acessado em: 10 jun. 2008.

HARRY Potter finale sales hits 11m. **BBC News**, 23 jul. 2007. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/6912529.stm>. Acessado em: 29 jun. 2008.

HELLEKSON, Karen L. e BUSSE, Kristina (org.). **Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet : New Essays**. Jefferson: McFarland, 2006.

MARTIN, Javier Izquierdo. Creation or Administration? Intellectual Authorship as a Bureaucratic Phenomenon. *In: ISA RESEARCH COMITEE (SOCIOLOGY OF THE ARTS) MID-TERM CONFERENCE*, 37., 2000, Barcelona. Madri: Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2000.

O'TOOLE, Kit. Beatles worship through words. *In: Beatlefan Magazine*, nº 133, mar/abr. 2001. Disponível em: <http://www.rooftopsessions.com/KitArticle.htm>. Acesso em: 9 jun. 2008.

PADRÃO, Márcio. Leituras resistentes: fanfiction e internet vs. cultura de massa. *In: E-*

**Compós**, nº 10, dez. 2007. Disponível em: [http://www.compos.org.br/files/15\\_Marcio.pdf](http://www.compos.org.br/files/15_Marcio.pdf). Acesso em: 30 mar. 2008.

PUGH, Sheenagh. **The Democratic Genre : Fan Fiction in a Literary Context**. Bridgend: Seren, 2005.

RENEE, Ursula. **Fan Fiction and The Copyright Dilemma**. Disponível em: <http://home.earthlink.net/~ushand/copyrightdilemma.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2008.

RICH, Motoko. Rowling to testify in trial over Potter Lexicon. **The New York Times**, 14 abr. 2008. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2008/04/14/books/14potter.html>. Acessado em: 30 jun. 2008.

ROTTAVA, Lucia. A perspectiva dialógica na construção de sentidos em leitura e escrita. *In: Linguagem & Ensino*, Pelotas, Vol. 2, No. 2, p. 145-160, 1999. Disponível em: [http://rle.ucpel.tche.br/php/edicoes/v2n2/G\\_rottawa.pdf](http://rle.ucpel.tche.br/php/edicoes/v2n2/G_rottawa.pdf). Acesso em: 02 abr. 2008.

SIEGEL, Hanna. Rowling Lets Dumbledore Out of the Closet. **ABC News**, 20 out. 2007. Disponível em: <http://abcnews.go.com/entertainment/Story?id=3755544&page=1>. Acesso em: 02 abr. 2008.

SPATZ, Emerson e ANELLI, Melissa. MuggleNet and The Leaky Cauldron interview Joanne Kathleen Rowling. **MuggleNet**, 16 jul. 2005. Disponível em: <http://www.mugglenet.com/jkrinterview.shtml>. Acessado em: 30 jun. 2008.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. **O fenômeno fanfiction : novas leituras e escrituras em meio eletrônico**. Passo Fundo: UPF Editora, 2005.

WAELE, Charlotte. In search of copyright author(s). *In: Journal of Intellectual Property Law & Practice*, vol. 3, nº 2, p. 141-142, 2008.

WOODMANSEE, Martha. **The author, art, and the market : rereading the history of aesthetics**. New York: Columbia University Press, 1994.